Conexión MANGA

71 No.
15.00 MEX.
$ 2.00 U.S.A.

Todo Sobre MAZINSAGA

Avances de la Película HULK

Como volverse un experto en

Yu-Gi-Oh!

Los Ovas de HADES a Fondo

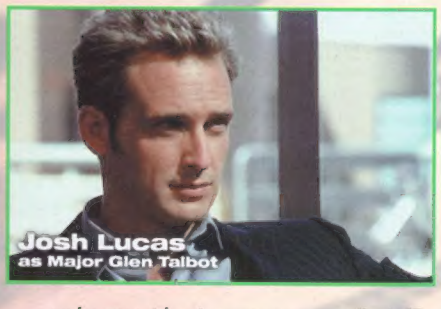
Con Imágenes nunca antes publicadas

7 750976 100637 71

THE HULK
La Película

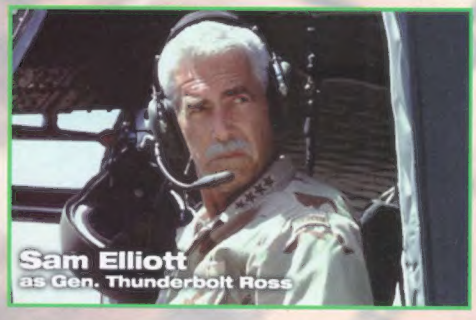
Por *MACBETH*

En este año estamos llenos de películas de superhéroes. Ya se estrenaron **Daredevil** y **X-Men 2**, pero dicen que la tercera es la vencida. Y no es que las dos primeras no hayan sido buenas. Lo que sucede es que, como siempre, la que no ha llegado es la que esperamos. Ya no tenemos la curiosidad de ver al **Kingpin** negro y a **Bullseye** con gabardina en lugar del traje que lo caracteriza en el cómic. Ya tuvimos la oportunidad de ver a **Nightcrawler** en vivo y a todo color (muy azul, por cierto), a **Lady Deathstrike** poniéndole la arrastrada de su vida a **Wolverine**, de una manera que ni **Sabretooth** en la uno fue capaz. Vaya, con este rollo quiero decir que ya pasamos el momento de la expectativa, ya pudimos decir: "me gustó" o "no me gustó". Pero con la película que aún no se estrena, la cosa es diferente. Seguimos pensando qué va a pasar, si será buena o será una mugre... bueno, pues todo parece indicar que la película en cuestión, **Hulk**, será una buena elección para los fans no sólo del monigote verde de mal carácter, sino también para los amantes de las películas de terror clásicas de la **Universal Pictures**, compañía que distribuirá la película de **Hulk**. Esto es porque como **Hulk** es tanto superhéroe como monstruo, la película aprovecha esta dualidad, y también la relación de **Bruce** con **Betty**. Con esta información ya nos podemos ir imaginando que será la típica historia de: "nadie me quiere más que tú y tu amor me redimirá".



Esta película se filmó en locaciones en **San Francisco, California**, y **Arizona**, para las escenas del desierto, desde luego.

Pero comencemos por el principio. **Hulk** es una especie de **Doctor Jeckyll y Mr. Hyde**; es decir, las dos caras de la misma moneda. La misma persona es por un lado pacífica y hasta cierto grado sumisa, mientras que por otro lado es un salvaje que destruye todo lo que encuentra. **Hulk** fue creado en 1962 nada más y nada menos que por **Stan Lee** y **Jack Kirby**. Para todos aquellos que no conocen la historia, a grandes rasgos se trata de los siguiente: El Doctor **Bruce Banner** era un científico tremendamente brillante, pero completamente debilucho, físicamente hablando, que trabajaba para el Ejército de los Estados Unidos en un proyecto secreto, haciendo experimentos con radiación **Gamma** en el desierto, pues ahí no habría nadie que pudiera resultar afectado. ¿Sí? ¡Pues no! Como nunca falta, un chavo llamado **Rick Jones** iba pasando precisamente por donde una bomba **Gamma** estaba a punto de explotar, y el valiente **Bruce** salió a su rescate. Logró poner a salvo a Rick, pero la explosión de radiación lo alcanzó a él, y gracias a dicha radiación, ahora cada vez que **Bruce Banner** se enoja, se convierte en una bola de músculos de casi tres metros de altura, verde y con muy mal temperamento. Podríamos decir que lo que le falta a **Banner** le sobra a **Hulk** y viceversa. Mientras que Banner es un genio débil, **Hulk** es un bruto fuerte. Además, se odian mutuamente porque **Banner** quiere destruir a **Hulk**, ya que no le gusta la idea de andar por ahí causando destrozos, y **Hulk** lo que tiene es instinto básico de supervivencia. No quiere que lo destruyan, simple y llanamente.



Aquí entra el detalle, pequeño pero significativo, de que **Hulk** no destruye por destruir. El ser humano es medio terco por naturaleza, y le teme a lo que no comprende, así que cuando la gente ve a **Hulk**, se espanta y una de dos: o huye despavorida, o lo ataca nomás porque está muy feo. **Hulk** en realidad sólo tiene una motivación: que lo dejen en paz. Nunca ha atacado a un inocente, e incluso la presencia de niños y animales lo tranquiliza. En cambio, cuando los soldados lo ven, le disparan primero y le preguntan después. La reacción lógica es que el otro se enoja y les pone un hasta aquí. Encabezando la caravana de balazos, está el general **Ross**, padre de **Betty**

CONEXION MANGA

No. 71

Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
JUNIO DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO
ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS
PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, México D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.
Copyright '89

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD
Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ
arnulfofm@hotmail.com

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

COORDINACION EDITORIAL
ROMY VILLAMIL/JORGE HERNANDEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTINEZ

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA El Buscador de Tesoros
SERGIO RIVERA CASTELLANOS

GUION Y DIBUJO
SERGIO RIVERA CASTELLANOS

CALIDAD COLOR DIGITAL
JUAN A. DAVALOS G.

FOTOGRAFIA
ALDO GOMEZ

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
LAURA O. BARCENA VILLALBA
ByN: MARTHA A. GARCIA DE LA ROSA

CORRECTOR DE ESTILO
DELFINA FUENTES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

MazinSaga 28

Editorial

Estimados lectores y amigos:

Les saludo con la emoción y sensibilidad que me provoca el hecho de expresarme ante ustedes por medio de estas líneas, para agradecerles la invaluable oportunidad que me brindan de ser su amigo. Esta ha sido una amistad consolidada en el fruto personal del trabajo y a través de su correspondencia y sus dibujos, gracias a los cuales me he enterado de sus gustos, sueños, sugerencias, preguntas, e incluso quejas y críticas.

A colación de esto, viene a mi mente una frase que con frecuencia escucho de los labios de mi querido maestro y "coach" Anastasio "Látigo" Gerner : "A los hermanos nos los da Dios, pero a los amigos los escogemos nosotros".

Mi amistad con ustedes ha adquirido su fuerza a través de setenta y un ediciones.
Y hablando de amistad, le envío mis mejores deseos al Sr. Miguel Angel Ruiz López, quien se encuentra enfermo e incapacitado desde el mes de enero.

A nuestros lectores y amigos de los medios, les comentamos que, en ausencia del Sr. Ruiz, pueden tratar todo lo relacionado a la revista con los asistentes de la dirección: Jorge Hernández y Romy Villamil, o bien con su servidor, Arnulfo Flores Muñoz.

Para dirigir su correspondencia, estamos a sus órdenes en las siguientes direcciones:
arnulfofm@hotmail.com (Arnulfo Flores)
hunterhawk@tutopia.com (Jorge Hernández)
Sidney_losstarot@hotmail.com (Romy Villamil).

Sin más por ahora me despido y les agradezco una vez más su constancia y amistad.

ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDITOR

Saint Seiya
La Leyenda Continúa 2

CONTENIDO

2 Saint Seiya La Leyenda Continúa
5 El Yaoi
7 La Saga El buscador de Tesoros
8 Cromo Aries
17 Amigos por Correspondencia
18 MazinSaga El Manga
20 P/Interp. el Manga Cliches II
22 Diccionario Intro. Para Otakus
24 Buzón
25 Yu-Gi-Oh! Un Fenómeno Que crece
26 Yu-Gi-Oh! Guía P/Duelo de Monst.
28 MazinSaga El anime
30 MazinSaga Los Videojuegos

El Yaoi 5

Yu-Gi Oh!
Breve Guía
Duelo de Monstruos
26 .....

Saint

La Saga d

La Leyenda Continúa

¡Por fin! después de casi diez años de espera, de comernos las uñas, de tratar (sin éxito) de aprender japonés con el único y exclusivo fin de leer el final de Saint Seiya, ha llegado hasta nuestras pobres manos mortales el principio de la Saga de Hades, final de la serie que hizo época en nuestro país (y en otros tantos). Esta nueva serie consta de trece **OVAs** por ahora (Only Video Available -Disponible Sólo en Video-) , en los cuales la animación está muy mejorada y hasta se botaron la puntada de en ciertos casos hacerla totalmente por computadora (bueno, con algo así como veinte años de diferencia entre la original y ésta, era lógico), lo que le da un toque muy interesante en el aspecto visual.

Bueno, bueno, ya sin más preámbulos, vayamos directo a lo mero bueno:

OVA 1. "**Una nueva Guerra Santa**". Este comprende el tomo 19 del manga, capítulos 1 y 2. En él vemos que el Antiguo Maestro tiene una visión de **Atena**, y sabe que después de 243 años, **Hades** ha regresado a la Tierra. En el Santuario, **Shaina** de Cobra, **Ichi** de Hidra y **Nachi** de Lobo descubren varias tumbas de caballeros abiertas desde adentro. En la Casa de **Aries**, **Mu** siente un cosmo y ve llegar a un extraño con túnica, quien le ordena arrodillarse, y Mu, al reconocerlo, obedece. El tipo le dice a Mu que en menos de 12 horas le debe llevar la cabeza de **Atena**, pero Mu se niega. Entonces aparecen **Afrodita** de Piscis y **Máscara Mortal** de Cáncer, con armaduras negras. Al jurarle lealtad a **Hades** fueron resucitados y se les entregaron nuevas armaduras, los **Sapuris**, las armaduras de los Espectros.

El Espectro les dice que vayan por la cabeza de Atena, pero Mu no los deja. Máscara Mortal ataca a Mu, pero le cae una lluvia de Meteoros. **Seiya** ha llegado y Mu lo pone al tanto. Hace 243 años, los **108 Espectros de Hades** se enfrentaron a los **88 Caballeros de Atena**. Sólo hubo dos sobrevivientes. Atena selló a Hades, pero éste ha resurgido. Mu le dice a Seiya que se vaya, y al no querer hacerlo, Mu le dice que Atena ordenó a los Dorados matar a los de Bronce si se acercan al santuario. Seiya insiste en ver a **Saori** y Mu lo ataca.

Máscara Mortal aprovecha para golpear a Seiya, y cuando éste se pone la armadura para darle con todo a Máscara Mortal, Mu lo golpea por la espalda y éste cae. Máscara Mortal le dice a Seiya que Mu matará a los Caballeros de Bronce y traerá la cabeza de Atena, porque no puede desobedecer al Espectro. Se prepara para volver a atacar, pero Mu dice que él se encargará y con su **Extinción de Luz Estelar** desaparece a Seiya.

La mejor batalla en este capítulo fue la de Mu contra Afrodita y Máscara Mortal. Qué arrastrada les pone, en serio.

OVA 2. "**Los tres traidores**". Tomo 19, capítulos 2 y 3. Afrodita y Máscara Mortal están sorprendidos por el poder de Mu, que al parecer hizo que Seiya fuera absorbido por la luz de las estrellas (guau... yo también me sacaría de onda). El Espectro le pregunta a Mu a dónde envió a Seiya. Mu le dice que la Extinción de Luz Estelar destruye todo lo que toca, pero el Espectro no le cree. Les dice a Afrodita y a Máscara Mortal que

Seiya de Hades

Por MACBETH

vayan por la cabeza de Atena y a Mu que no se mueva de ahí. Mu ataca de nuevo a los dos Espectros recordándoles que debe proteger la **Casa de Aries**, y se prepara para usar sus poderes. El Espectro con túnica se da cuenta pero demasiado tarde, los otros dos han caído ante Mu.

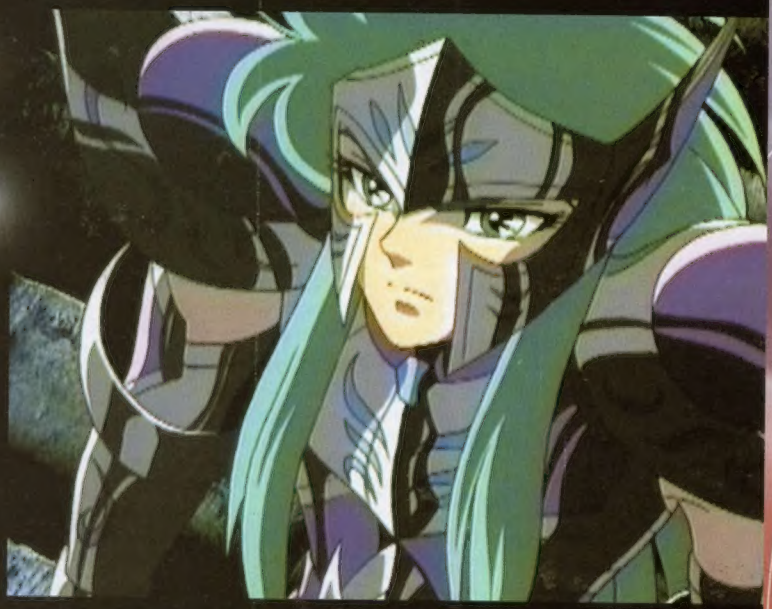
En China, **Sunrei** le pregunta al Maestro qué sucede, y él contesta que no quiere ponerla en peligro. Se despide de ella y desaparece en la cascada. En ese momento aparecen tres Espectros con túnica.

En el Santuario, el Espectro le dice a Mu que Afrodita y Máscara Mortal no vinieron solos. Entonces aparecen otros tres Espectros. En el cementerio, **Shaina** sabe que Hades va a destruir el Santuario desde adentro al resucitar a los Caballeros Dorados que murieron en la batalla de las Doce Casas.

Otra vez en China, los Espectros atacan a Sunrei. **Shiryu** llega al rescate (como siempre) y los Espectros se revelan como **Argol** de Perseo, **Capella** de Auriga y **Dante** de Cerbero. Shiryu derrota a los Espectros con su **Dragón Naciente**.

De retache en el Santuario (esto ya parece partido de tenis) los tres Espectros muestran sus identidades, **Shura** de Capricornio, **Camus** de Acuario y **Saga** de Géminis, que también quieren la cabeza de Atena. Mu comprende que Hades los eligió porque nadie podría vencer a los tres juntos, pero debe defender su Casa.

En los **Cinco Picos**, Sunrei le dice a Shiryu que el Maestro va al Santuario, y Shiryu va tras él.



En el Santuario ("Hades sirve, Atena responde de revés") Mu ataca a Saga, quien esquiva el ataque. Camus y Shura atacan, y Mu no puede contra los tres. En el suelo, al ver a los Espectros Dorados, se da cuenta de que sus almas lloran sangre.

Antes de que Saga ataque otra vez, el Espectro con túnica detiene a Mu con su poder y ordena a los Espectros Dorados que vayan por Atena. Ya pasó una hora, así que les quedan once para conseguir su cabeza. El Espectro se prepara para matar a Mu. **El Reloj de Fuego** se enciende y marca las horas que les quedan a los Espectros.

Llega el Antiguo Maestro y les dice al Espectro y a Mu que fue él quien encendió el Reloj. El Espectro llama al Maestro por su nombre: **Dohko**. Dohko dice que es hora de que el Espectro, quien fuera Caballero Dorado y muriera por Saga, se mostrara: Shion de Aries, maestro de Mu. Dohko le dice que no ha envejecido y Shion explica que es por haberle jurado lealtad a Hades. Dohko le dice a Mu que consiga la ayuda de los demás Caballeros Dorados, puesto que durante las doce horas que tienen, los Espectros tratarán de matar a Atena. Mu se va y Shion y Dohko se preparan para la batalla.

Digno de mención en este OVA es el encontrón de Mu con los tres **Caballeros Dorados Negros**. Bastante interesante, debo decir.

OVA 3. "Sombras de aquellos que se esfuerzan". Tomo 19, capítulo 3. **Pandora** toca su arpa en el castillo de Ha-

des cuando **Rhadamanthys** de Urano llega y le pide permiso para ir al Santuario a echarse en persona a los Caballeros de Atena, pero Pandora le dice que no, porque Hades mandó a los Caballeros Dorados Negros porque no quiere que sus Espectros (los efectivos) sean lastimados.

En el Santuario Mu sube las escaleras de la Casa de Aries a la de Tauro y recuerda las palabras de Dohko.

Al mismo tiempo en la **Mansión Kiddo**, **Shun** sueña con una niña junto a su cuna de cuando era bebé. Tiene un mal presentimiento y se lanza al Santuario, donde Mu llega a la Casa de Tauro y encuentra muerto a **Aldebarán**. Escucha una voz que le dice que Saga y los demás no son los únicos que han entrado al Santuario. La armadura de **Tauro** cae en pedazos y aparece el Espectro que mató a Aldebarán: **Deep Niobe**.

En el Castillo de Hades, **Zeros de Sapo** le informa a Rhadamanthys que 10 Espectros salieron al Santuario. Afuera, **Afrodita** y Máscara Mortal quieren ver a Hades personalmente. Rhadamanthys sale y lo atacan, pero no son rivales para él, y literalmente los manda al infierno.

Mientras, en la Casa de Tauro, Niobe se enfrenta a Mu y cree que lo ha derrotado, cuando se da cuenta de que Mu está protegido por un muro de cristal que explota poco después. Mu se dirige a la salida y Niobe le dice que la pelea aún no termina, pero Mu le dice que él ya está muerto, pues el **Gran Cuerno de Aldebarán** sí lo alcanzó. Mientras Niobe explota, Mu sale de la Casa de Tauro y agradece a Aldebarán, pues con lo que quedaba se su cosmo, Mu se pudo salvar del poder de Niobe.

En el muelle, **Dio** de Mosca, **Argetti** de Hércules y **Sirius** del Can Mayor (Caballeros de Plata que Seiya mató la primera vez que se puso la armadura de Sagitario) atacan a Shun. Con sus poderes juntos, le ponen su buena arrastrada a Shun hasta que decide ponerse la armadura y con la **Cadena Nebular** los derrota.

En el Santuario Mu se dirige hacia la Casa de Géminis y siente un cosmo muy poderoso saliendo de la Casa, la cual se supone está vacía. Ya en la Casa de Géminis, Saga, Shura y Camus encuentran a un Caballero que viste la armadura de Géminis.

Aquí todos disfrutamos al ver a Rhadamanthys darle su merecido a Máscara Mortal, Afrodita y la batalla de Shun. Guau.

El **OVA 4**, **"Expiación de Culpas"**, comprende el capítulo 4 del tomo 19 del manga. En esta ocasión vemos que **Milo** llega a la cámara de Atena a ver si Saori está bien porque sintió un cosmo medio raro un rato antes. Saori le dice que quien entró a su habitación no es enemigo y Milo se sorprende al escuchar el nombre de esta persona y enterarse de que además de todo, es él quien está protegiendo la Casa de Géminis (¿no adivinan quién es? Pues sigan leyendo). Mientras, en la susodicha Casa de Géminis, Saga le dice a Shura y Camus que se adelanten, que él se enfrentará al Caballero de Géminis. Cuando se van, Saga y el otro discuten

qué ha pasado con ambos y cómo es que llegaron hasta donde están ahora. Lo único que les faltó fue sacar la mesita de té y ponerse a comer galletitas...

Al mismo tiempo, en **Siberia**, **Hyoga** va a llevarle flores a su madre cuando aparecen tres Espectros. Hyoga (para variar y no perder la costumbre) no puede creer que sean quienes son.

De regreso al Santuario, Saga le pregunta al Caballero de Géminis quién le dio permiso para usar la armadura y defender la Casa, y éste contesta que fue Atena, quien lo perdonó y salvó del **Santuario del Mar**, por lo que no puede permitir que Saga cumpla con su misión. Saga contesta que Shura y Camus lo harán y el Caballero le informa que ha convertido la Casa en un laberinto. Saga lo ataca, se da cuenta de que no hay nadie bajo la armadura y recuerda que él hizo lo mismo alguna vez, controlando la Casa y la armadura desde lejos, y lanza su poder contra la cámara del **Patriarca**.

En la Cámara de Atena, Milo y Saori escuchan el estallido en el cuarto del Patriarca y Milo va a investigar. Al llegar encuentra a **Kanon**, hermano gemelo de Saga, herido por el poder de su hermano. Milo le ordena irse y al negarse Kanon, Milo lo ataca.

En Siberia, Hyoga se enfrenta a los Espectros, **Misty** de Lagarto (¿y alguien sabe por fin "quién mató a Misty"?), **Moses** de Ballena y **Babel** de Santori. Los derrota y se dirige al Santuario, donde Milo gopea una y otra vez a Kanon con su **Aguja Escarlata** hasta lanzar el golpe final. Kanon cae al suelo y Milo le dice a Atena que debe irse a su Casa, pues los Espectros se acercan. Kanon se levanta y pregunta si piensa dejarla sola con un enemigo, a lo que Milo responde que ahí no hay enemigos, sólo el Caballero Dorado de Géminis. Kanon comprende que aquélla fue la forma de Milo de reconocerlo como Caballero Dorado.

En la Casa de Géminis, Shura y Camus logran salir del laberinto. Saga sale también y ambos le preguntan si logró derrotar al Caballero de Géminis. Él contesta que no, que solamente lo suficiente como para que pudieran salir de la Casa. Saga jamás esperó que su hermano llegara a proteger su Casa en lugar de él y comienza a llorar. Los tres se dirigen a la Casa de Cáncer.

Bien, pues para todos aquellos cibernautas que utilizan la maravillosa Internet para obtener su dósis diaria de anime, la dirección del sitio oficial de Saint Seiya International (en inglés, menos difícil que el japonés, debo decir) es **http://www.saint-seiya.com.**

El detalle interesante de la saga de Hades es que a pesar de ser completamente oficial y de **Toei**, no fue hecha en Japón sino en Francia, sonde la manía por esta serie les pegó tanto o más fuerte que aquí en México. Y bueno, sin más que decir por ahora, me despido.

© MASAMI KURUMADA

GL

Yaoi

¿Un Género Cualquiera?

Por ***ROMY VILLAMIL***

Muchas son las cartas que llegan a esta redacción donde nos preguntan qué clase de manga es el Yaoi. Para muchos, éste es un género exclusivo de andróginos, ya que el tema central de sus historias son las relaciones amorosas masculinas. Sin embargo, tales afirmaciones suelen ser vagas y sin fundamento, ya que la mayoría de las personas atacan el yaoi sin conocerlo. Así que para aclarar de una vez por todas las dudas al respecto, he aquí un breve análisis de este polémico género de manga.

LA HISTORIA COMIENZA AQUÍ

La palabra Yaoi proviene de la etimología japonesa: "**Yama nashi, imi nashi, ochi nashi**", que quiere decir: "**Sin clímax, sin sentido, sin resolución**". Por lo general, es escrito y dibujado por mujeres y la mayoría de sus guiones narran relaciones románticas, muchas de ellas con un tono muy trágico. Ya desde la época feudal del Japón, la gente se enfocaba a resaltar la belleza masculina aunada al valor de los guerreros. Pero el género en sí comenzó de manera subterránea como dojinshi desde hace cerca de veinte años, dentro de semanarios hechos por y para aficionados. En dichos fanzines aparecían muchas historias curiosas de corte homosexual, donde los personajes masculinos de los anime de moda tenían aventuras entre sí. La polémica y la admiración se desataron, y de entre todas las noveles autoras hubo una que resaltó sobre del resto: **Minami Ozaki**. Sus historias basadas en **Captain Tsubasa** tuvieron un éxito rotundo, mismo que la animó a realizar posteriormente un manga propio, sin utilizar personajes de otras series. Fue así como en 1989 nace **Bronze Zetsu Ai**, la más famosa y encumbrada obra Yaoi, en la cual se nos presenta la trágica historia de dos jóvenes: Koji e Izumi. A partir de ahí miles de autoras y fans se han maravillado con el excéntrico arte Yaoi y han escrito y dibujado cientos de historias, mismas que no sólo circulan en Japón, sino en el resto del mundo.

A la par del Yaoi existe el género "**Shounen Ai**", el cual literalmente significa "amor entre chicos". Estas obras se centran más en la belleza de los personajes que en una relación sentimental en sí. El shounen Ai es mucho más suave y menos explícito que el Yaoi.

PRINCIPALES OBRAS

El Yaoi y el shounen ai se han convertido en una gran veta económica en Japón. La publicación más importante de yaoi en Japón es Biblos, donde aparecen las mejores obras originales tanto de Yaoi como de shounen Ai. Los videos animados son pocos y algo escasos, pero pueden conseguirse, aunque la búsqueda será algo laboriosa.

Mientras que en Japón el Yaoi se está convirtiendo en una gran industria, en América la situación no es tan favorable. La censura no permite ver este tipo de género debido a la fuerte influencia social que aún en estas épocas posee fuertes tabúes al respecto. Sin embargo, esto no es impedimento para que lleguen algunas de las principales obras Yaoi a nuestro continente; algunas incluso en español, como es el caso de **Bronze**, que está disponible en nuestro país.

A continuación les hablaremos de algunas de las mejore publicaciones Yaoi:

Anisen
Una obra atractiva y muy variada presentada en forma de novela, con ilustraciones. Un tankoubon bastante grueso.

BE-Boy
Compilación de puros personajes muy guapos con historias bastante ligeras.

B-Boy Zips
Expansión de la anterior, con ilustraciones muy explícitas.

BeXBoy
Publicación con historias muy finas y románticas.

BeBoy GOLD
Lo mejor de *BexBoy* del bimestre.

Chara
Publicación gruesa bimestral con montones de historias muy suaves, donde lo más fuerte es un beso. No más.

Chara Selection
Nueva versión de *Chara*, mucho más gráfica, con algunas novelas.

Crazy Dynamite
Publicación mensual delgada con una selección de buenas historias.

Cross
Una de las publicaciones más recientes con historias de shounen Ai.

DearX
Historias de shounen Ai muy inocentes con muy buena distribución.

Egoist
Revista muy delgadita, pero con escenas fuertes y muy interesantes que hacen que valga la pena la búsqueda. Tiene sus buenas dosis de hentai.

Fudge
Publicación muy romántica, tan romántica que nunca verás escenas de "acción" cuando éstas suceden.

Generous
Otra revista muy similar a *Dear X.*

Hanamaru
Revista mediana con una gran variedad de estilos e historias.

¿Ya viste lo que trae la nueva revista HENTAI? ¡PIDELA A TU VOCEADOR!

Hanaoto
Tankoubon grueso con historias muy tiernas.
Homme
Otra publicación de historias suaves con personajes muy andróginos.
Image
Más historias tiernas y lindas sin rastro de escenas fuertes. Bastantes ilustraciones de arte.
June
La publicación más antigua de Yaoi. Se compone de un 60% de novelas y de 40% de manga e ilustraciones.
Kikennaotoko
Selección de arte y algunas novelas.
Ovis
Una buena elección para el principiante en yaoi. La mitad es narraciones y la mitad arte.
Rakisshu
Shounen Ai con algunas páginas de arte.
Shion
Esta revista muestra historias tanto de corte fantástico como de marco histórico. Una buena plataforma para las autoras debutantes. Muy difícil de encontrar.
Shounen Tenchi MAX
En contenido es muy similar a B-Boys Zips, excepto por que los personajes son mucho más jóvenes.
Trans
Esta revista tiene un corte más de fanzine que de publicación profesional. Historias poco originales.
Zettai Reido ("Absolute lovely slave")
Una revista de corte fuerte con historias sadomasoquistas. No apta para quien busca romance y dulzura.

Conclusión...

Tras leer algunas obras Yaoi queda en claro un punto muy importante: El Yaoi es sólo un tipo más de manga. No hay razón para atacar o defenderlo de modo tan obtuso. Sus detractores, hombres en su mayoría, dicen que es un género degradante y estúpido; y cualquier imagen o comentario sobre las historias o los personajes Yaoi provoca enojo, fastidio y eternas discusiones al respecto. Por su parte, las defensoras (porque hasta ahora no he conocido un solo defensor) no realizan un mejor papel, ya que su respuesta es llamar misóginos y machistas a todos los hombres sin fijarse en nada más, y en lugar de hablar y mostrar los puntos interesantes del Yaoi, anteponen el fastidioso estribillo de: "Claro, tenían que ser hombres". No fueran dos mujeres porque entonces estaría bien. En realidad son más los aspavientos, que lo pecaminoso del manga y anime Yaoi. Eso sí, por su temática y sus connotaciones sexuales, no es un género apto para todo público, **mucho menos para menores de edad**. Sin llegar a los extremos duros del hentai, el Yaoi nos muestra escenas eróticas muy veladas y suaves, casi etéreas. Sus personajes pocas veces lucen varoniles y la mayoría de ellos son hermosos, andróginos y extremadamente delgados (aunque esto último no tiene por qué ser una ley obligatoria). Las historias van de todo: romance, tragedia, acción, comedia, hard core y suspenso. Todo enmarcando la relación entre los personajes principales. Y dentro de esos géneros hay obras de calidad variada: lo mismo hay historias interesantes, y/o excelentemente dibujadas, que auténticos desperdicios.

Muchos se preguntan a qué se debe el hecho de que las mujeres se sientan tan inclinadas a escribir este tipo de historias. Tal vez sea una forma de protesta hacia la constante de ver a la mujer como objeto sexual, quizá se deba a la fantasía de imaginar lo idílico de la homosexualidad. Muchas mujeres lo definen como una fantasía de ver a dos jóvenes muy apuestos juntos –al igual que muchos hombres disfrutan ver a dos mujeres guapas en las mismas circunstancias-. Sea cual sea la razón, el resultado es muy artístico, suave y, sobre todo, romántico, amén de mostrar relaciones de pareja más equilibradas que las del género Yuri (su contraparte con mujeres.) Un tópico interesante a analizar.

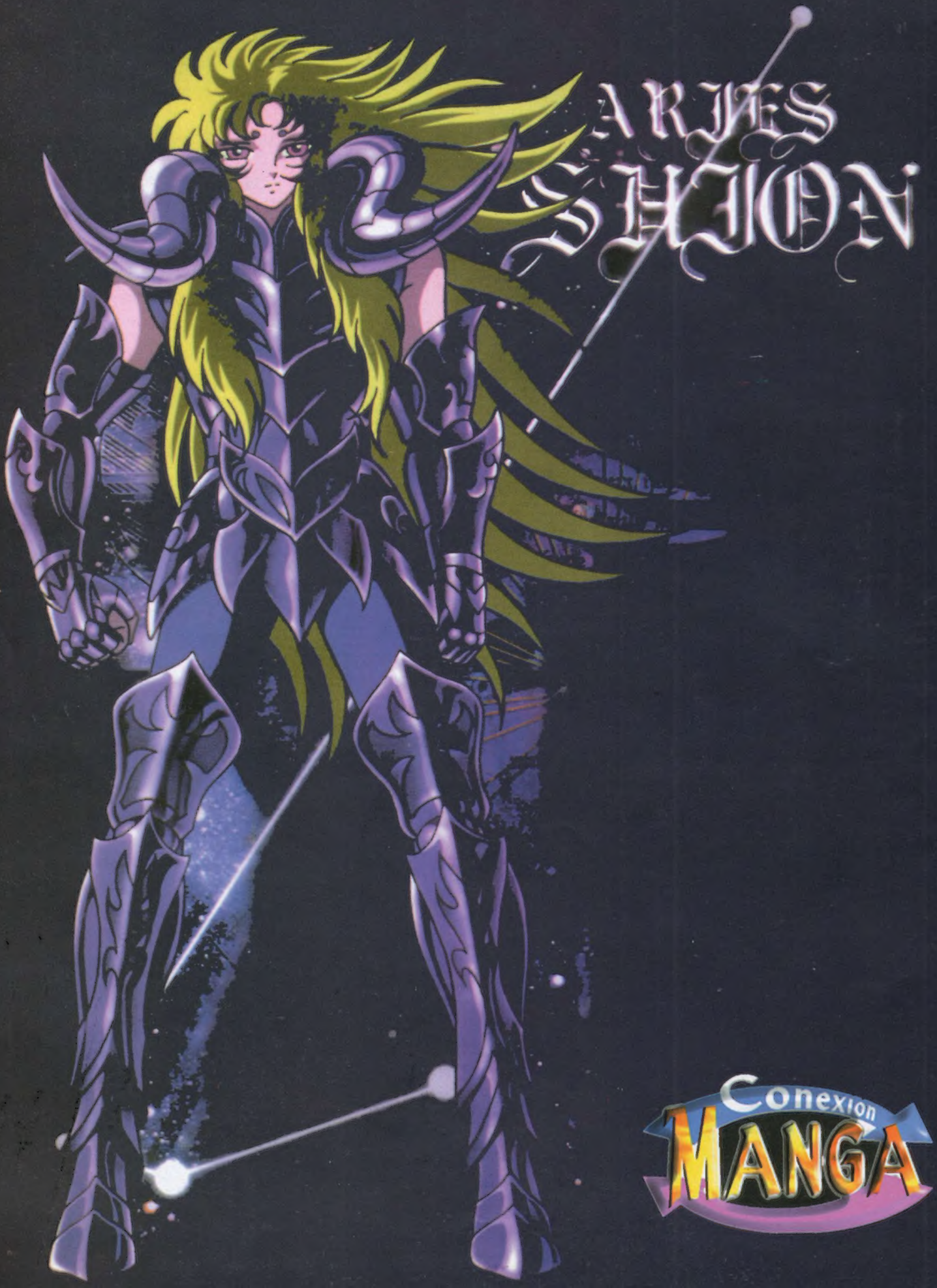
Como quiera que sea, vale la pena que, si no conoces el género, le des una oportunidad y leas alguna obra Yaoi; quizás te guste, quizás no, pero al menos ya tendrás una base para poder enfocar tu opinión y tu gusto. Eso sí, ten presente que para analizar algo que de entrada te parezca detestable, primero debes tener la cabeza despejada y la verdadera convicción de querer examinarlo de modo imparcial, ya que la verdadera opinión consiste en hablar con bases y de nada sirve hacerlo con prejuicios por delante.

¡Hasta la próxima!

LA SAGA

Saga 1 de 1

El Buscador de Tesoros

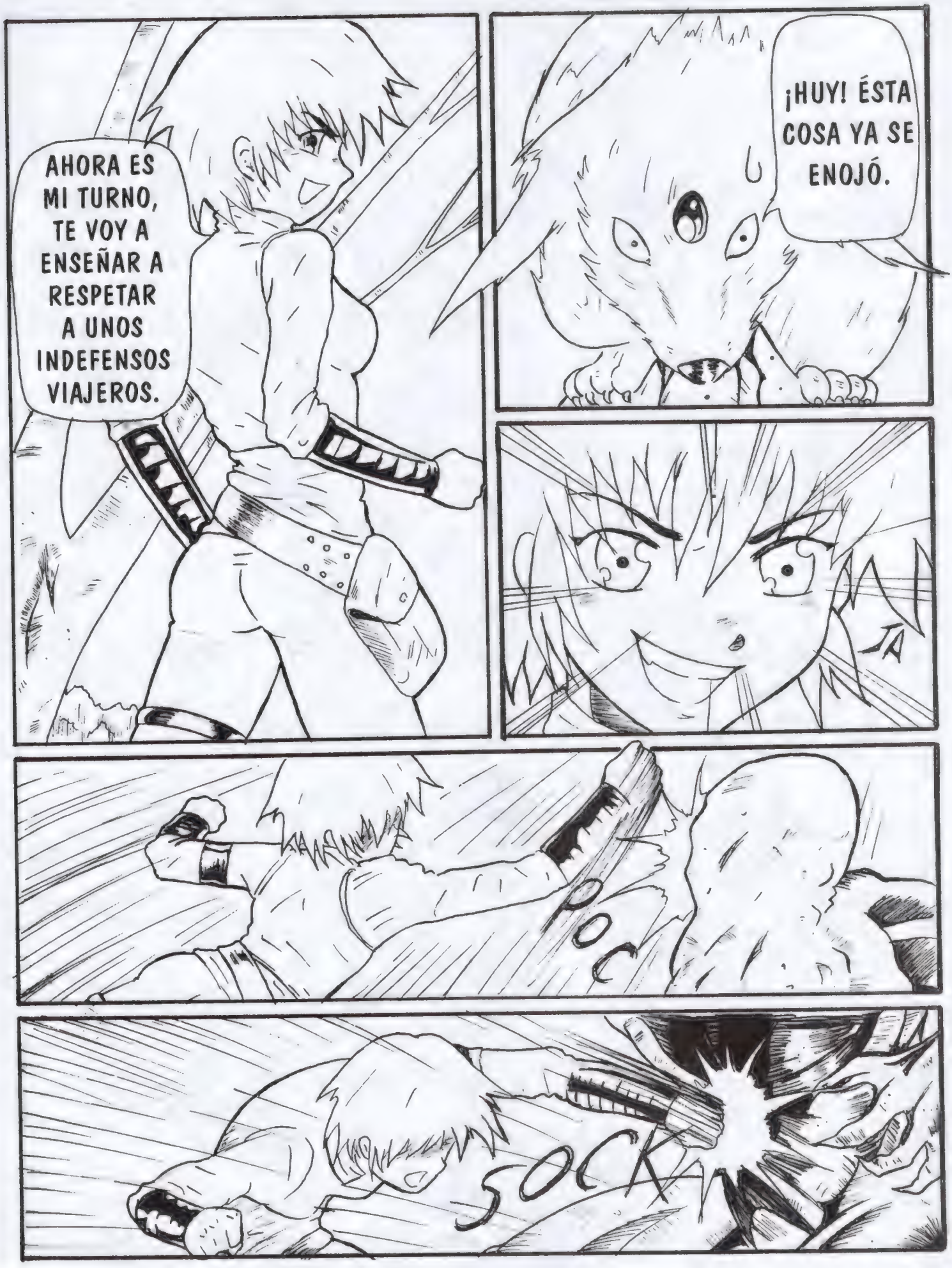

ARIES
SHION
Conexion
MANGA

AQUÍ ES, ¡POR FIN LA ENCON-TRAMOS!
DICES QUE ES MUY VALIOSA, ¿VERDAD?
SÍ, ES LO QUE HE ESCU-CHADO.

OYE, ESTO ES MUY FÁCIL... ¿POR QUÉ NO SE HABIAN LLEVADO ANTES ESA JOYA?
NO LO SÉ, PERO DEBEMOS APROVECHAR LA OCASIÓN.
AUNQUE, DESDE HACE RATO SIENTO QUE NOS VIGILAN
SI NADIE LA HA TOMADO NO ES ASUNTO NUESTRO ¿NO CREES?
ESTO YA CASI ESTÁ.
EH?

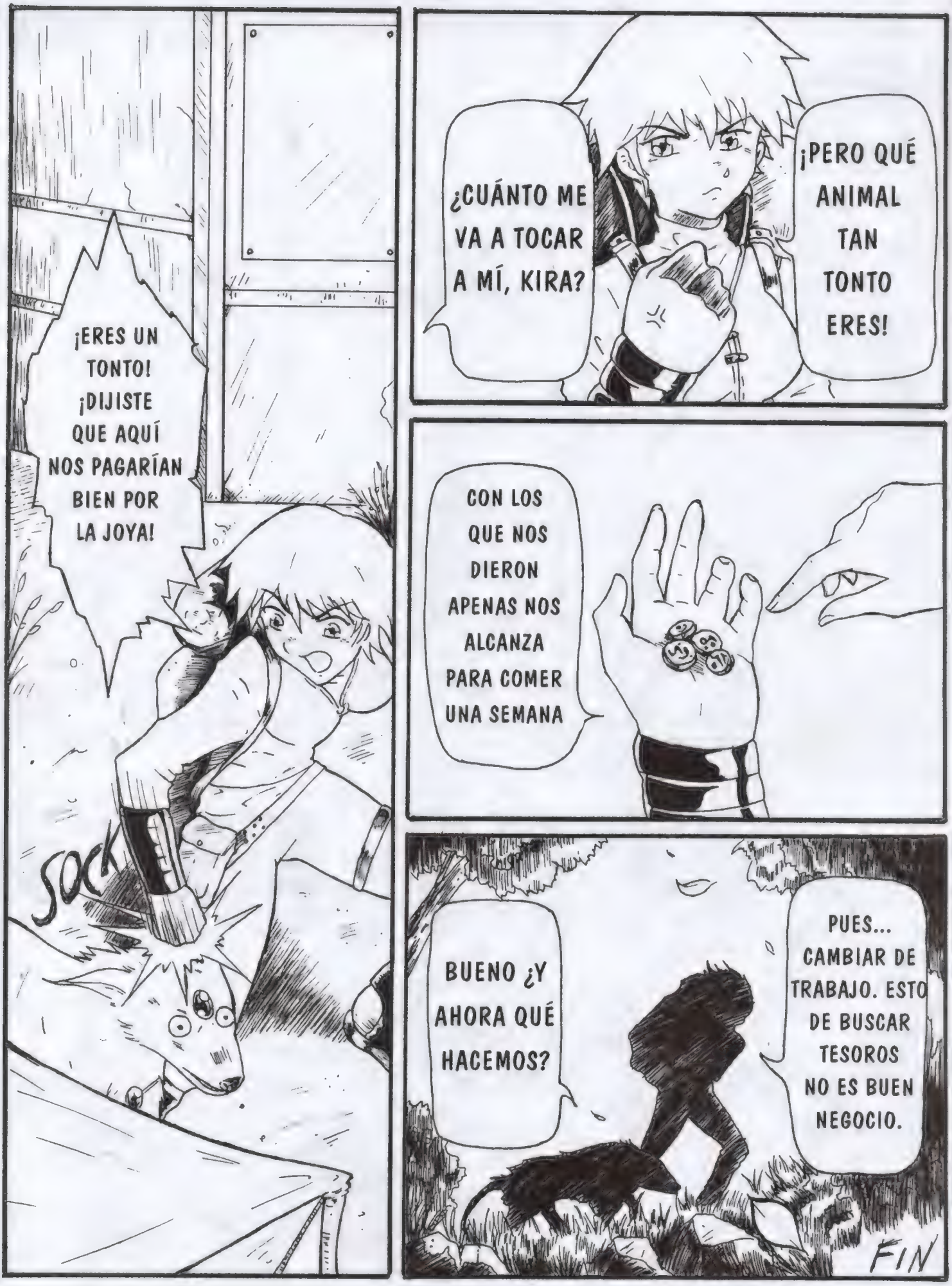
RRR
FOASH

¡DEJALA!
¿DE DÓNDE RAYOS SALIÓ ESTA COSA?
GROOOARG
¡BIEN HECHO, SHYL!


AHORA ES MI TURNO, TE VOY A ENSEÑAR A RESPETAR A UNOS INDEFENSOS VIAJEROS.
¡HUY! ÉSTA COSA YA SE ENOJÓ.
JA
POC
SOCK

¡NO PIENSO PERDER EL TIEMPO CONTIGO! ¿ME OISTE?
¡AH, JUSTO LO QUE NECESITABA!
FAK
¡SEGURAMENTE NO TE ESPERABAS ESTO!
FUOSH
¡TOMA!
PAK

Pronto
¡MIREN QUIÉN LO DICE!
¡QUE HORROR! ERES UN SALVAJE, SHYL, YA DEJA ESA COSA.
ADEMÁS DEBEMOS IR A VENDER ESTO LO ANTES POSIBLE.
YO CONOZCO UN LUGAR DONDE PUEDEN COMPRAR ESA JOYA.


¡ERES UN TONTO! ¡DIJISTE QUE AQUÍ NOS PAGARÍAN BIEN POR LA JOYA!
SOCK
¿CUÁNTO ME VA A TOCAR A MÍ, KIRA?
¡PERO QUÉ ANIMAL TAN TONTO ERES!
CON LOS QUE NOS DIERON APENAS NOS ALCANZA PARA COMER UNA SEMANA
BUENO ¿Y AHORA QUÉ HACEMOS?
PUES... CAMBIAR DE TRABAJO. ESTO DE BUSCAR TESOROS NO ES BUEN NEGOCIO.
FIN

AMIGOS POR CORRESPONDENCIA

Armar una amistad por correspondencia es muy divertido, sobre todo cuando la persona es de otro lugar distinto a donde vives. Aquí les dejamos direcciones de otakus que, como ustedes, desean conocer más gente. **ADELANTE**.

PAOLA FLORES.
Le encanta Goji, aunque no entiende por qué Angel Princess no lo ha ahorcado.
18 años
Chopo -1051 Col. Los Ebanos (8a sección)
Apodaca Nvo- León
C.P 66600
mooncool@hotmail.com

ORTIZ ALEJOS JORGE EUGENIO. (Shaoran)
Fan de sakura, en especial de Shaoran.
Calle Lomas de la Fuente -16-b
Morelia Michoacán.
C-P 58210

LUIS FERNANDO VALLES GALLEGOS
Le gusta mucho Dragon Quest y sólo nos deja su dirección electrónica:
Aoshi@hotmail.com

MARÍA CATALINA ZAPATA PINEDA.
encanta Sakura, Escaflowne, Digimon, Candy, Gulliver Boy y Zoids. Inocentemente, considera un dragón bueno a Goji . (No conoce su lado oscuro)
Real de Catorce -206 Col. San Felipe
C.P 78433
San Luis Potosí.

HECTOR DAVID TAPIA MACÍAS.
Tiene 17 años, le encanta el anime y el dibujo, al cual le echa muchas ganas.
Tesorería -306 Col. Burócratas.
CP 87110
Cd. Victoria, Tamps.

MORGAN LE FAY.
Así firma nuestra lectora que manda muchos besitos a Goji y nos pide hablar sobre YuYu hakusho. Trabajando sus peticiones
Morgan_wicca@hotmail.com

LUIS ALFARO MONTES.
Nos pide más sobre Saint Seiya. Como no, aquí mismo tienes un artículo sobre la Saga de Hades. Nos deja su dirección y e-mail.
Apartado Postal A. No. 293.
Tecate. B.C. C.P. 21400.
Lualfa18@hotmail.com

MIGUEL DE JESUS.
Hemos trabajado sus sugerencias sobre Evangelion, Lost Universe y Akira.
Sus e-mail son:
Darkmaster65@hotmail.com
Miguel66667@hotmail.com
Miguelroa007@hotmail.com

GRECIA PONCE.
Nos mandó una foto muy padre de su trabajo [illegible] en el #73. De igual modo Angel princess contestará tus preguntas. (Siempre que Goji no lo [illegible])
Av. 21 Entre calles 28 y 30. #2823
Fracc. Nvo. Córdoba, Ver.
CP. 94550

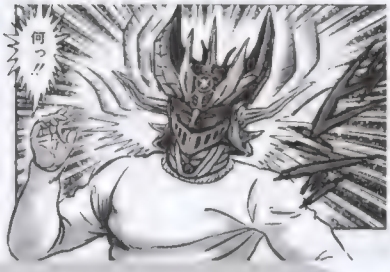
SHANTI ZINCHIRI TORRES.
Nos manda un buen de sugerencias, las cuales ya estamos trabajando (deveritas).
Calle Loma Quemada #97
Col. Lomas del Valle
C.P. 58170. Morelia, Mich.
Raybra_21@hotmail.com

JOSE MARIO GONZALEZ SANTIAGO. (Shinigami)
Le gusta Saint Seiya y admira mucho a Angel Princess y Goji, a quien llama "méndiga lagartija púrpura" (a ver qué dice Goji cuando se entere) (¡Ya me enteré! Mándame una foto tuya para estrenar con ella mis agujitas de vudú!)Toma tus agujitas de vudu, mascota metiche (¡AYYY! ¡Mi colita!)
Por ahora es todo, sigan mandando sus direcciones para hacer más amigos, aquí en **Conexión Manga** cumplimos.

AVISOS DE OCASIÓN

Informamos a toda la comunidad lectora de **Conexión Manga** que ha enviado su carta para el concurso de Fakemotion que los ganadores de los codiciados DVD's aparecerán en le #73 de esta, su revista. ¡Y vaya que la demanda ha sido grande! De igual modo aparecerán los ganadores de la promoción "Crea tu carta de Yu-gi-oh!", de la cual hemos recibido cartas muy curiosas y peculiares. ¡Sigan enviando sus cartas!

A todos nuestros lectores mayores de 18 años con amplios conocimientos de anime y manga , que tengan buena redacción y que deseen colaborar con nosotros, les informamos que estamos contactando nuevos colaboradores. Para concertar una cita deberan enviar una prueba escrita de dos cuartillas sobre algún manga o anime a nuestras oficinas ubicadas en la dirección que ya pusimos arriba o bien vía e-mail a nuestra dirección: conexionmanga@hotmail.com. El escrito deberá tener 3000 caracteres por página, a máquina o en computadora, anexando los siguientes datos: nombre, dirección con código postal, teléfono y correo electrónico (si tienes). Si envías un diskette, el archivo debe estar en formato doc, txt o cwk. El anime o manga son a elección del redactor. En caso de ser aceptado, nosotros nos pondremos en contacto contigo (Qué curioso, este anuncio me dio un ligero déja vu...)



MAZIN

–El M

Vuelven los Ra

Ya en el 2001 salió la saga de **Mazinkaiser** con 7 volúmenes para contar la historia; pero, ¿por qué no sacar ahora los volúmenes de un manga basados en el mismo personaje, pero con la línea del **Mazinger Z** antiguo?

Así es, tomar todo aquello que tuvo el manga original, incluir las características básicas de **Go Nagai**: destrucción, escenas dramáticas, un alto nivel de violencia, acción al por mayor, una gran dosis de desnudos y sus ya conocidos derroches de sangre por doquier.

Aunque todo esto resulte asombroso para el lector aficionado, es así como uno recuerda al Mazinger Z original y sus correspondientes continuaciones, grandes batallas donde se disputa la libertad de un país, o si no del mundo, por medio de inmensos robots que cual gladiadores desenfundan sus armas, o en este caso sus puños de acero, para destruir la armadura y sin miramientos atravesar el pecho de una robobestia o inmensa criatura controlada por el enigmático **Ashura** o **Barón Ashler** que se retira con maldiciones en su boca por saber que ha fallado y recibirá su merecido castigo de parte del **Doctor Hell**, quien debe destruir a Mazinger por haber sido creado por su enemigo máximo: **El Doctor Kabuto**.

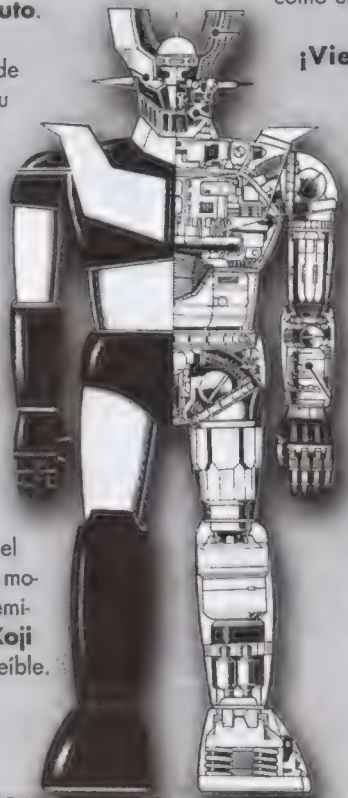
Ahora, la historia vuelve; directamente de los juegos de donde fue creado, **Mazinkaiser** planea contarnos su historia de la manera tradicional, tal cual como fue pensado el mismísimo Mazinger Z, en un manga que por medio de varios tomos explique la evolución de un robot y su dueño, así como el futuro de la humanidad en manos de éste y sus enemigos.

El Misterio de Mazinkaiser

La historia nos muestra a un científico quien, al saber del peligro latente de una invasión de criaturas y ejércitos, le permite saber a su nieto, el joven **Koji Kabuto**, de un medio para contrarrestar a éstos, pero los planes no salieron como debían y el curioso **Kabuto** tiene que arreglárselas solo para saber sobre el funcionamiento de lo que parece ser solamente el busto de una bestia mecánica que le fue entregado al momento de experimentar y colocarse el casco de este semi-robot. Una transformación comienza sobre el mismo **Koji** que lo hace adquirir una gran armadura y fuerza increíble.

Una vez que empieza a tener el control de la armadura, **Koji** se da cuenta de que en su pecho brilla una pequeña joya con una gran zeta en el centro, lo cual en adelante será importante para el lector, Y así comienza una historia que mezcla el sentai (¿qué es sentai? Imaginemos a Ultraman como a un representante de ello), con el género de los **Super Robots**.

A medida de que avanza la historia, **Mazinkaizer** se ve obligado a rescatar a una joven que se encuentra en peligro, pues es atacada por un grupo de malhechores que no sólo quieren su dinero y **Koji**, al intentar hacer su acto de heroísmo, pierde el control transformando su armadura en un gigantesco cuerpo metálico semi-robótico que comienza a destruir gran parte de la ciudad; por consecuencia, las fuerzas armadas intentan destruir la amenazante figura que ahora ha perdido la zeta mencionada en el pecho y se transforma en un pecho de fuego que acaba con las legiones de soldados, entonces reconocido esto como el modo Demonio de Mazinkaizer.



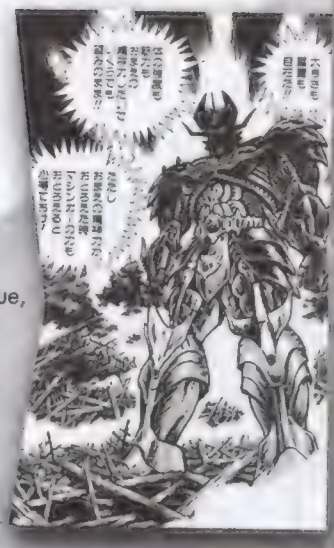
¡Vientos Huracanados!

No sólo **Koji** tiene un juguete nuevo, **Sayaka**, hija del profesor **Yumi**, ahora goza

マジンサーガ SAGA

anga –
yos Fotónicos

Por Alfredo Fonseca

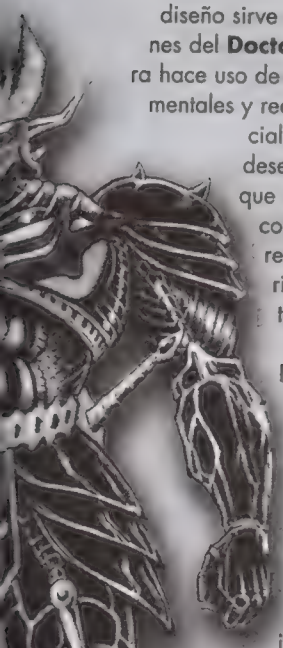


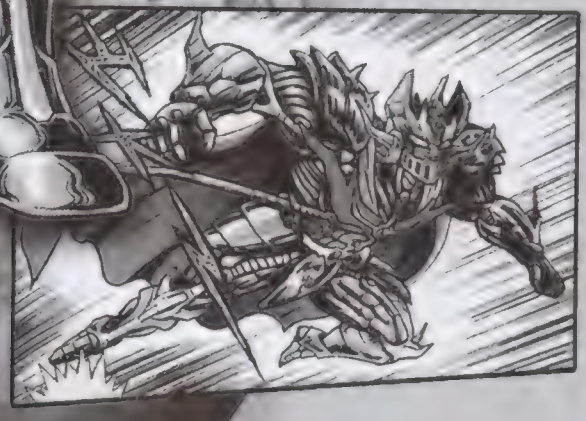
de una **Afrodita** a más grande y preparada, además de que un nuevo diseño sirve de compañera para la destrucción de los planes del **Doctor Hell**, ya que la guapa señorita **Yumi** ahora hace uso de un traje especial que responde a sus ondas mentales y reacciones físicas sumergida en un líquido especial que aumenta sus habilidades para el mejor desempeño de su robot. Cabe destacar que para que esto funcione el traje debe estar al máximo contacto de la piel, por lo que aquellos seguidores de **Go Nagai**, y sobre todo de nuestra querida **Sayaka**, deben darle una checadita a este nuevo diseño de cabina y piloto.

El manga, como tal, nos ofrece una portada de buena calidad a todo color con su lomo numerado y esa cubierta que protege un trabajo editorial excelente; por lo menos la calidad de la edición japonesa es impecable, ya que la impresión es muy limpia y permite ver cada trazo como fue realizado por el autor de manera increíble, sin mencionar que aunque muchos no dominen el idioma de origen la obra lleva muy bien la historia creando de esta forma una narrativa cinemática gracias a la experiencia de su autor.

Como cualquier elemento de Mazinkaiser, debemos recordar que éste viene originalmente de una exigencia por parte de los fanáticos de la serie de juegos de táctica y estrategia por turnos Super Robot Wars así que, dependiendo del medio, será más o menos fiel a la historia que en esos juegos, ya que en este caso se contó mezclando el sentai, mucho más violencia y escenas totalmente explícitas de sangre y erotismo

A pesar de que la serie es muy famosa, la Mazinsaga es aún muy difícil de adquirir en este país ya sea en cualquiera de sus versiones: la japonesa o la española, y en caso de encontrarla su precio es muy elevado, aunque para el fan de corazón de nuestro querido Mazinger Z, y qué decir del maestro Go Nagai, me arriesgo a decir que en verdad vale la pena tenerla como un elemento de colección; asimismo, si quieres saber cómo se actualiza una historia de robots termina nuestra saga favorita acompañando a nuestro piloto favorito, ya sea en su ágil pilder o en modo Demonio, acorralando al ejército de Japón.





© Go Nagai

PARA INTERPRETAR EL MANGA

LOS CLICHÉS II

Por Lobo

En el capítulo anterior comenzamos a hablar de los clichés y de las expresiones más empleadas en anime y manga; por supuesto, son las expresiones que un personaje (valga la rebuznancia) expresa, por lo que comenzaremos a analizar los estereotipos de los personajes más usados como cliché tanto en mangas como en animes.

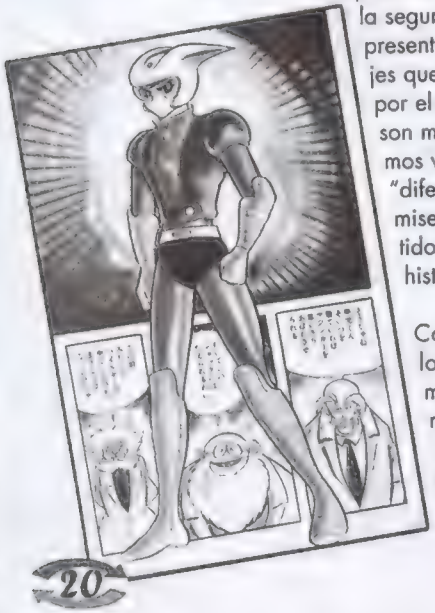
SER O NO SER

Se dice que la base de una buena historia es crear un carismático grupo de personajes y dejarlos actuar libremente; esto no deja de ser cierto, ya que la verdad es que si los personajes no "enganchan" al público, la historia en la que "actúan" decae por completo ya que no interesa, para nada lo que les pase a los personajes.

Otro punto importante es que debe colocarse al personaje adecuado en la historia correcta, ¿se imaginan cómo sería una historia como la de Candy Candy si la protagonista en lugar de ser la güera pecosa fuera la tímida, callada e insípida de su amiga Amy? Simplemente sería un fracaso, pues Candy tenía el suficiente carisma (como personaje principal) para mantener la historia por más de cien capítulos; he ahí la importancia de crear personajes carismáticos que sirvan de pilar para sostener la historia.

Autores como Katsuhiro Otomo, y Rumiko Takahashi son expertos en crear personajes carismáticos, y qué decir de Ozamu Tesuka, Dios del manga que prácticamente creó todos los estereotipos que serían la base para que otros autores crearan a sus personajes.

Para bien o para mal estos estereotipos son usados una y otra vez, pues tal vez muchos autores deciden ir a la segura usando fórmulas ya probadas, presentando a estereotipos de personajes que ya son fácilmente identificables por el público y que, por lo mismo, ya son más aceptados. Así pues, podemos ver una y otra vez en historias "diferentes" al chico valiente, a la damisela en desgracia, al viejito pervertido o a la chica mala, ya sea en historias shojo, shonen o hentai.



Comencemos a ver cuáles son los estereotipos de personajes más usados y cuáles son sus variantes.

EL HÉROE

Protagonista de las más diversas aventuras, es el joven valiente que luchará contra los malos, rescatará a la chica y salvará al mundo. No importa si la historia es shonen o shojo, el héroe siempre estará presente ya sea como protagonista (Koji Kabuto, Goku o Zenki) o secundando a la heroína (Li Shaoran o Tamahome). Por supuesto, el héroe es más que el chico chicho del churro chafa, y al menos en anime y manga se le confieren diferentes personalidades y los más diversos valores. Veamos algunas variantes del héroe.

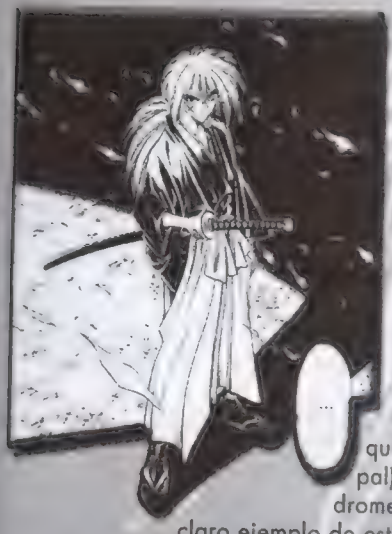
EL NOBLE: Es el clásico héroe que cree en el bien y la justicia por sobre todas las cosas, siempre lucha por las causas más nobles y es capaz de llegar al auto-sacrificio con tal de ayudar a los demás. Como ejemplo tenemos a los Caballeros de Atena, -destacando entre ellos el siempre mártir Caballero Dragon Shiryu- es casi imposible llevar la cuenta de cuántas veces murieron (y revivieron) los Caballeros del Zodiaco en nombre de Atena.

EL GUAPO: Este tipo de héroe es todo perfección: guapo, gallardo, galante y caballeroso hasta el cansancio; se considera a sí mismo un protector de doncellas indefensas y siempre está dispuesto a enfrentar cualquier peligro en nombre de la justicia. Por supuesto, Allen Schezar (Escaflowne) es un buen ejemplo de este tipo de héroe, aunque también tenemos al simpático Gaudy (Slayers) si tomamos en cuenta que dijimos que este tipo de héroe es guapo mas no siempre inteligente.

EL SOLITARIO: Es el héroe que, aunque lucha por el bien es antisocial con ganas, por lo general parece haber sufrido mucho, razón por la cual su carácter a veces es cínico y no confía tan fácilmente en los demás y, sobre todo, nunca demuestra abiertamente sus verdaderos sentimientos. Debido a su carácter solitario casi nunca está junto a sus compañeros de batalla, parece estar siempre oculto y sólo surge cuando la situación es muy peligro para sus compañeros. A veces resulta que este tipo antes era uno de los chicos mal y después, por influencia del héroe principal, se pasa al lado de los buenos. En este apartado tenemos como ejemplo a Yunkel (Las aventuras de Fly) a Ikki (Saint Seiya), Kamuro Ishigami (Kamikaze) y más recientemente a Sincro (Corrector Yui).

EL HÉROE POR ACCIDENTE: Este tipo de héroe resulta que al principio ni pretendía ser héroe y menos salvar al mundo,

simplemente las circunstancias que lo rodean lo llevan a realizar diversas acciones heroicas. Por poner algunos ejemplos, Son Goku al principio sólo buscaba aventuras y luchar contra los más fuertes peleadores del mundo, y aunque muchas veces salvó a la Tierra, lo cierto es que su objetivo principal siempre fue volverse más fuerte para luchar contra adversarios más poderosos. Otro ejemplo es el maestro del Infierno Nube, el cual sólo pretendía ser un buen maestro; sin embargo, al tratar de proteger siempre a sus amados alumnos de diversos demonios se convertía en un verdadero héroe al cual, incluso, no le importaba morir por salvar a sus estudiantes.



EL HÉROE ANTI-VIOLENTO: Este héroe siempre lucha a regañadientes y, de hecho, odia la pelea, pero aun así, por angas o por mangas, siempre termina luchando. Irónicamente este héroe antiviolento resulta ser uno de los más poderosos guerreros (a veces más poderoso incluso que el héroe principal). Por supuesto, Andromeda Shun es el más claro ejemplo de este tipo de héroe, y al que mejor se le creía eso de "a mí no me gusta luchar por nada". Pero también tenemos a Peace (Corrector Yui) el cual, a pesar del nombrecito, tenía la habilidad de crear cualquier tipo de arma. Pero sin duda uno de los más carismáticos héroes antiviolentos es el samurai Kenshin quien, a pesar de tratar de vivir una vida tranquila, sus enemigos siempre intentaban hacer surgir de su interior al terrible Battosai, el Asesino.

EL CALLADO: El atractivo de este héroe es su personalidad reservada y podría confundirse con el solitario; sin embargo, el callado no es antisocial al 100% . Este héroe puede tener externamente una apariencia fría o dura, pero no duda en mostrar sus sentimientos si la situación lo amerita. En muchas ocasiones, cuando el solitario se enamora, suele demostrar sus sentimientos únicamente a la chava que ama, (como en el caso de Larva y Miyu). Aunque hay casos en los que al solitario se le dificulta más demostrar sus sentimientos a su verdadero amor, como ocurre con Van Fanel el cual parecía preferir tratar bruscamente a Hitomi que demostrarle a la chava lo que realmente sentía por ella. Y no nos olvidemos del pobre Li Shaoran, el cual sufría la gota gorda cuando veía acercarse a la linda Sakura.

EL RIDÍCULO: Es el héroe más payaso que exagera de manera absurda las poses heroicas y que siempre anda hablando de forma "heroica", pero con un tono de voz ridículamente varonil y con frases más gastadas que las usadas en una churronovela. Este héroe se la pasa dando lecciones a los demás acerca de lo que es bueno y decente y muchas veces hasta sus mismos amigos y compañeros lo quieren matar por lo ridículo que es. Este héroe siempre trata de realizar acciones heroicas, pero acaba haciendo verdaderos "osazos". Entre los mayores representantes de este tipo de héroes tenemos al SuperSaiyaman (tal vez Gohan terminó con esa personalidad después de recibir tantos golpes, ¿no?). También tenemos a Control (Corrector Yui) y al más odioso de todos: el Campeón Mundial y Salvador de la Tierra Mr. Satán.

EL ANTI-HÉROE: Por supuesto, cada regla tiene su excepción y en el caso de los héroes tenemos a los siempre carismáticos anti-héroes. El anti-héroe por lo general es un criminal, un villano o un hechicero negro que por sus acciones debería ser odiado pero, que sin embargo, es tan carismático que no puedes evitar colocarlo a la altura de los mismos héroes, eso sin contar con que a veces llega a realizar buenas acciones aunque, claro está, sólo lo hace por intereses personales. En este caso el antiéroe por excelencia en manga y anime es Lupin III, el cual, incluso, ya está considerado como un icono de la cultura japonesa. Lupin en todas sus historias, roba y rompe todas las leyes y, sin embargo, el público siempre está de su lado y no del pobre Inspector Zenigata.

Otros anti-héroe popular es Dark Schneider (BASTARD), el cual siempre trata de sacar provecho de cualquier situación, por no decir de cualquier chava que se le atraviesa. Pero si de anti-héroes carismáticos se trata, imposible no mencionar al príncipe de los saiya-jin Vegeta, el cual, a pesar de haber sido un multi-homicida sádico, destructor de mundos y todo un desgraciado, desde su primera aparición se convirtió en uno de los personajes más populares entre los seguidores de Dragon Ball, colocándolo a la altura del mismo Son Goku.

Bueno, dejemos por la paz a los héroes y demos paso a algo más divertido, me refiero a todos aquellos viejitos rabo-verdes y súper pervertidos que parecen pulular en todas las historias de anime y manga.
Pero de ellos hablaremos en el próximo artículo.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

Rurouni Kenshin © Nobuhiro Watsuki.
Saint Seiya © Masami Kurumada.
ZENKI © Kikuhide Tani/ Yoshihiro Kuroiwa.
BASTARD!! © Kazushi Hagiwara.
DRAGON BALL © Akira Toriyama.
Mazinger Z © Go Nagai.

DICCIONARIO INTRODUCTORIO PARA OTAKUS

1a. PARTE

Por Juan Hernández

INTRODUCCION

Por fin, luego de tanto tiempo planeándolo, lo hemos logrado. Conexión Manga ha compilado este diccionario que contiene lo que todo aficionado necesita saber -como mínimo- en cuestión de términos para adentrarse y dominar este fascinante mundo.

Durante su desarrollo, que iremos ofreciendo en nuestras próximas entregas, notarán que aunque de manera escasa, hay algunas obras mencionadas y algunos autores. Obviamente no están todos y ya casi escuchamos las críticas al respecto,pero desgraciadamente, el mundo del manga/anime es sumamente extenso y muchas obras o autores quedarán fuera. Por nuestra parte, hubiéramos deseado incluir toda anécdota del fenómeno manga pero el asunto se hubiera vuelto interminable y lo que se trata es de ofrecerles un material de consulta que fuera totalmente práctico. Por su duración, este artículo se subdividirá en siete partes a partir de este número.

De cualquier manera ya haremos un artículo recopilatorio con los autores y títulos de las obras más representativas de este género que tanto nos apasiona para que ustedes lo disfruten y confirmen que **Conexión Manga** es la mejor revista de su género.

AI SENSHI: Significa "guerrera del amor", es la versión femenina de los guerreros que nosotros conocemos, ellas combaten el mal con el poder del amor.

AI SHONEN: Ver Shounen Ai

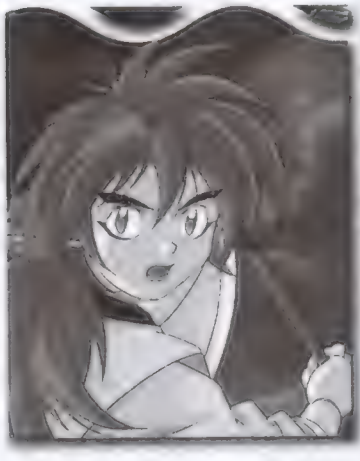
AI YURI: Ver Yuri Ai

AIKA: Anime futurista en el que Tokyo esta sumergido bajo el mar y sus protagonistas son rescatadores que se dedican a recuperar lo que la gente les pide del fondo del mar.

AKIRA: La obra más conocida de Katsuhiro Otomo y una de las razones por las cuales el manga y el anime son lo que son hoy en día. El cómic fue creado en 1983 para Kodansha (concretamente para la revista Young Magazine) y posteriormente trasladado al cine en 1988. Narra los experimentos realizados por el gobierno japonés para la creación de niños con grandes poderes psíquicos . Distribuido en España por Anime video y en Japón por Toho. Recibe este nombre porque Akira fue el que presento los poderes más desarrollados .

AMECOMI: American Comic. Así se les llama a los cómic americanos (occidente).

ANGUISH: Angustia en inglés. Se refiere a escenas Lemon donde los personajes mueren y cosas por el estilo.



ANIME: Es la palabra utilizada para describir la animación en video. Antes de los 70's a veces se utilizaba el término "TV manga" o "manga eiga". Y contra lo que mucha gente cree en los paises occidentales, la mayoria del anime está enfocado a niños y adolescentes, debido a la variedad de productos relacionados a las historias que se ponen a la venta. Algunos animes han sido enfocados a jovenes en edad universitaria, pero en general, el segmento de personas adultas lectoras de manga no está interesada en el anime.

Anime es el equivalente a Cartoon en inglés, con la característica de que ambos se mueven en los subgéneros, es decir, no son tomados en cuenta por las grandes élites culturales.

En Japón el Anime es una gran industria, y mucho mayor que en norteamérica, lo cual es mucho decir. El Anime es producido en tres formas: Episodios televisivos, Animación Original en Video (OVA) y películas de gran formato.

En todo caso, para que parezcas un experto, puedes decir que Anime es un palabra utilizada en Japón, tomada del francés, (anaim o anime) para designar a cualquier obra de animación.

En un principio se conoció el término "Japanese Animation", luego se transformó en la palabra "Japanimation" para quedar de forma definitiva como Anime.
Fuera de este país, se usa este término para referirse a las obras de animación cuyos elementos intelectuales y técnicos tienen su origen en Japón. Nótese que muchas animaciones norteamericanas, el trabajo de dibujo, entintado y animación son efectuados en Japón, donde la industria de la animación es tomada tan en serio como la industria cinematográfica estadounidense.

ANIME-BOOK: Es un manga hecho a partir de fotogramas de un anime. De esta forma se realiza un álbum de cómic. Dichos fotogramas se utilizan como viñetas en el mismo.
(Insertar imagen anime book Saint seiya)

ANIME J. WING: Dos ferias anuales, producidas por Toei (adaptadora a TV de "Dragon Ball", "Saint Seiya" (Los Caballeros del Zodíaco), etc...).

ANIPARO: Significa en español parodia de anime, es un subgénero de la manga, muy popular por cierto. La idea es que personajes y conceptos específicos se usen en situaciones cómicas o satíricas.

AOSEN: Cómic realizado para adultos.

ART BOOK: Se le denomina así a los libros de ilustraciones a color de algún autor o serie. Se suele encontrar como art book, pero tambien como Fan Book, Visual Book, Character Book y un largo etc. Contiene ilustraciones inéditas de uno o varios artistas, Suelen ir acompañadas de entrevistas, bocetos... Ej.: Intron Depot (de Masamune Shirow) o el Triangle Laberint (de Akemi Takada).

B

BAKA: Estúpido.

BGM: (Back Ground Music) es un CD que contiene temas instrumentales o vocales de una producción de anime. (O sea, la música de fondo de los animes y videojuegos). A veces, por extensión, se utiliza para las bandas sonoras de anime en general. (Insertar imagen Slayers sound bible)

BISHONEN: Así se les llama a los chicos guapos que participan en anime o mangas y que poseen una belleza extrema. También se usa para denominar a los mangas y animes donde salen estas hermosuras.

BISHOUJO: La contraparte femenina. Chicas lindas que protagonizan series románticas o de aventuras. Ojo, hay quien dice que son comics específicos para lesbianas o gays. Traduciéndolo bien significaría "chicas lindas".

BUNKO: Libros de manga de bolsillo. Es uno de los tres tamaños standard de tomos de manga; mide 10'5 x 15 cm. y tiene aproximadamente 200 páginas.

BUZÓN

POR: Angel Princess y Goji.

Antes de comenzar queremos agradecer a todos nuestros lectores de Conexión Manga que asistieron a la pasada Convención C 3, algunos de los cuales nos dieron cartas, a las cuales daremos contestación ahora ¡COOOMENZAMOS!

Sofía Juárez piensa que es maravilloso que en México exista una revista como Conexión Manga la cual mantiene bien informados a los otakus de corazón (además de sacar imagenes de chavas buenisimas) Pelado. Sofía acepta que es una otaku de hueso colorado y sus animes favoritos son Shaman King, Trigun, Inu-Yasha, Rurouni Kenshin, Escaflowne y Card Captor Sakura (¡AJUAAA!) Aunque también existen animes que no le gustan como Saint Seiya y Pokemon (Juar. ¿A qué te supo ratón anémico?) Payaso. Sofía veo que eres una chava sincera por expresar lo que te gusta y lo que no (Con riesgo a que te linchen) ¡Ya Goji!Sofía sobre tu comentario sobre Final Fantasy VIII estoy de acuerdo contigo en que es un juego fabuloso y comparto tu opinion sobre Squall Leonheart pues ese chavo esta que se cae de bu-e-no-te, ¡BIZCOCHOTE! sobre todo con ese pantalón tan pegadito (ya parale "calenturienta") Mira quien lo dice. Esperamos poder hablar en el futuro de los animes que sujieres y Goji te agradece el beso que le mandaste (Fue de "trompita" ¿verdad?) Jumn, por cierto Goji, Sofía dice que ya me dejes de tomar "fotos sucias" (¿Cual sucias? Si siempre te las tomo en la bañera) Grrr. Y tambien dice que cuando dejes de ser tan pervertido ella se apunta para ser tu novia (¿O sea que nunca vas a ser mi novia Sofía?).

Ay por Dios. Bueno Chao, Sofia.
Sofia Juarez Claunt. (Alias Yukime)

Edgar Flores D. comenta que Conexión Manga es la mejor revista que ha visto y también desea que Musicanime sea una publicación regular. Edgar nos dice que como buen fan de Card Captor Sakura se dió cuenta que en el Especial de Sakura del - 60 no se incluyeron los soundtracks de Drama 2 y el Especial Coral de Navidad de la primaria Tomoeda en el articulo sobre la música de Sakura, los cuales nuestro amigo Edgar pudo conseguir, aunque "piratas" (A ti el "di no a la pirateria" te vale ¿Verdad Edgar) Ya te habías tardado con tus groserías, Goji. Edgar, se nota por tu carta que eres super fan de Card Captor Sakura (Pero no olvides que yo soy el "number one") Ya parale, Goji. Edgar comenta que haría lo que fuera por obtener ciertas artículos sobre Sakura (¿Lo que sea? Oye Edgarito, ¿Tienes hermanas?) ¡GOJI! Edgar sobre tu pregunta de en donde puedes conseguir artículos sobre Sakura, prueba en el tianguis de la Rock Show el cual se pone todos los sábados a la altura del metro Hidalgo. ahí se encuentra de todo (hasta Hentai -slurp-) Pervertido. Sobre tu otra pregunta, veremos si en futuros números podemos publicar especificaciones de como mandar historietas echas por nuestros lectores para su revisión. De tu parte mandamos saludos a Yoshie y a Gaby de Editorial Toukan Espero que pronto consigas los artículos de Sakura que deseas (Si no los compro yo antes) Sangrón. Una vez más agradezco tu entusiasta carta amigo mío y sigue con ese gusto por el anime Bye, Bye Edgar.

Edgar Eduardo Flores D.
México DF.

Mando saludos a Gabriel García Márquez (¿el escritor?) No seas baboso, Goji, me refiero a uno de nuestros lectores, el cual tambien fue a dejar personalmente su carta a la C3 (¿Y para que se molestó?) Para evitar que cierta lagartija se la pudiera comer (Gulp) Gabriel comenta que son varios los animes que le gustan, pero sin embargo Saint Seiya y Capitan Tsubasa son los animes que tienen un significado especial para él. Saint Seiya fue el anime que lo adentro en el mundo de la animacion y el manga. Por otro lado el Capitan Tsubasa lo hizo desear ser jugador profesional de fútbol y pertenecer (¿A las cabras moteadas de Tepito?) ¡No tarado! A la Selección Nacional del Japón. (WHAT?) Amigo Gabriel veremos si podemos conseguir la informacion que solicitas para publicarla en la sección Nippon kankou, tambien veremos si es posible publicar especiales sobre Capitan Tsubasa y Digimon como lo pides. Sobre tu pregunta de si un extranjero puede entrar a un equipo japonés de futbol (Si es brasileño y se llama Pelé, si) Odioso. Gabriel desde mi punto de vista primero preocupate por ser un excelente jugador de fútbol y después piensa en la selección japonesa de futbol, ¿Okey? Recuerda que sólo depende de ti alcanzar tus metas. Hasta pronto, amigo Gabriel.

Gabriel García Márquez.
Edo de Mex.

Mando muchos saludos para Ana H.N. la cual comenta que gracias a Conexión Manga se adentro a este mundo del manga y el anime (Aja, ahora echanos a nosotros la culpa ¿No?) Era un halago el que nos dijo, dragón tarado (Bueno, perdón, je.). Ana también saluda y felicita a Adriana Pasos por su trabajo en CQ-32 y aunque lamenta que esta historieta ya se terminó espera que Adriana tenga mucho éxito en sus futuros proyectos. Ana, gracias por tus saludos y espero que próximamente podamos hablar sobre Digimon 03 y Digimon 04 como lo pides (Uuuuy, tan bien que estábamos) Envidioso. También veremos si podemos publicar la biografia de Bao de K.O.F. el cual mencionas es el personaje favorito de tu sobrina Karen. Por cierto Ana, si comentas que las personas opinan que eres una mala influencia para tus sobrinitas Karen y Leny por tu gusto por el manga y el anime, demuéstrales lo contrario al enseñarles las cosas buenas que los animes y mangas ofrecen (¿O sea las chavas buenonas con minifaldas y trajes de marinero) Grrr Yo me refería a los valores de amistad y compañerismo que ofrecen algunos animes y mangas (Aaah "Ta´güeno") Ana, no puedo creer que quieras una mascota como Goji, pero te prometo que si algun día me canso de este dragón te lo mando (Buaaa, Angel ya no me quiere) Ejem, era broma Goji, no llores ¿Si? uf. Mejor me despido. Hasta la vista Ana y muchas gracias por tu carta.

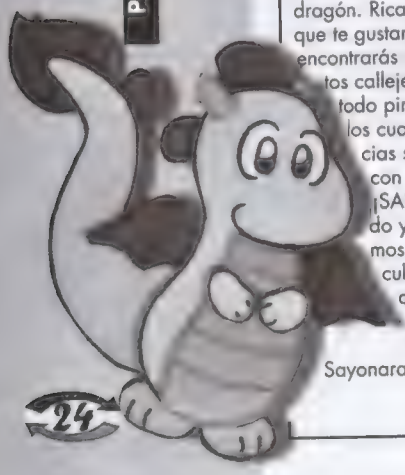
Ana H.N.

Nuestro amigo Ricardo García Soriano -Alias Clover- comenta que nuestra revista esta requete cotra chida (él si sabe lo que dice) Y también comenta que le gustan tus comentarios no tan acertados (Grrr. Retiro lo dicho) Ji. Ricardo comenta que le gustó mucho la revista Musicanime y espera ver mas ejemplares de esta publicación. También comenta que le gustaría una sección en donde dieramos los precios de las últimas novedades en anime, pues algunos vendedores dan las animaciones hasta 3 veces más caras (Orale. Yo debería poner un negocio así) Tú no opines, dragón. Ricardo recuerda que lo mejor es comprar los artículos que te gustan en tiendas de comics o en convenciones en donde encontrarás mejores precios, ya que si quieres adquirirlo en puestos callejeros por fuerza encontraras todo mas caro (y sobre todo pirata y de mala calidad) Gracias por tus comentarios, los cuales SÍ son acertados (Muy graciosa) Je. Tus sugerencias son muy buenas en especial la de hacer un especial con todos los trabajos del Equipo CLAMP (Eso si me late ¡SAKURA! ¡SAKURA!) Ya bájale, Goji. Por cierto Ricardo ya no tienes que arrodillarte para pedir que publiquemos un artículo sobre CHOBITS pues ya aparecio un artículo sobre esta serie en el número 68 y 69 (aunque si quieres puedes arrodillarte a besarnos las "babuchas" en agradecimiento) Si tú, como no. No le hagas caso a este grosero y espero que vuelvas a escribir pronto. Sayonara, Ricardo.

Ricardo Garcia Soriano (CLOVER)
México DF.

Ya para rematar, quisiera aclarar a todos los lectores que deseen adquirir números atrasados de **Conexión Manga**, envíen un giro postal a nombre del Sr. Arnulfo Flores Muñoz con la cantidad de $15.00 más $10.00 por gastos de envío por número, es decir, si deseas dos números envía tu giro por la cantidad de $50.00. ($30 por número, más $20.00 de gastos. Eso es por si no entendieron) Goji, sácate de aquí. Nuestra dirección es:

Salvador Diaz Mirón #156
Col. Sta. María la Ribera,
Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06400, México DF.



Yu-Gi-Oh!

Por Oscar Hernández Bonilla

UN FENÓMENO QUE CRECE

Desde hace algunos años, los juegos de combate por cartas son los que imponen la moda al momento, en ese sentido el más famoso es **Magic**, sin embargo, **Konami** no podía perderse de ese fenómeno y mucho menos dejar de ofrecer a todos nuestros lectores su propio juego de cartas, por supuesto con más carisma y con sus propios jugadores, así es creo **Yu-Gi-Oh!**, un fenómeno en aumento.

Yu-Gi-Oh! Surgió como un manga ideado y dibujado por **Kazuki Takahashi**, y publicado por la revista **Shonen Jump** allá por 1996. Este manga tuvo un éxito impresionante, casi comparable al fenómeno **Pokémon**, pero claro, sólo en tierras niponas. Como era lógico, el manga tuvo su conversión a serie de televisión, y con ella vieron la luz las primeras cartas físicas del juego, similares en forma y tamaño al mencionado Magic.

Con dicho éxito, llegó el momento de crear el videojuego, así es que **Konami** se encargó de hacerlo, al momento han surgido más de 17 juegos de **YU-GI-OH!**, todos ellos repartidos entre **Game Boy**, **GBC**, **GBA**, **PSOne**, **PS2** y **Game Club**, y pronto estará en México el primero de **Yugi**.

De igual modo, la serie de televisión ha tenido un rotundo éxito en América, y el videojuego estará en nuestras manos a partir de febrero del 2003, por supuesto, habrán muchas cosas que lo hacen diferente y especial a cualquier juego de cartas común.

La primera de ellas es la historia. **Yu-Gi-Oh** es una historia con sus protagonistas, sus malos y su miga. El juego gira en torno a un mundo de cartas proveniente de los egipcios, llamado "Duelo de Monstruos" y en donde los antiguos disfrutaban de este juego en el cual se enfrentaban entre ellos mediante monstruos, y donde al final sólo uno conseguía el título de **Yu-Gi-Oh** (Rey de los Juegos).

Las cartas de Yu-Gi-Oh! Conforman una colección de 60 o más cartas de acuerdo a sus oponentes de batalla, además de que este juego rompe con varias reglas del torneo base, lo cual lo hace mayormente atractivo, ¿a quién no le gusta romper las reglas? Algunas de ellas son todas las posibles combinaciones de hechizos, existen cartas que nulifican las defensas de los otros personajes, y esto sin tanto rollo como antes, además de que puedes combinar ataques, ¿no suena bien?, Yugi es un joven aparentemente normal, pero un día gracias a su tío que trabaja en una tienda de juegos, aprende a jugar "Duelo de Monstruos". Durante sus aventuras, resuelve un puzzle antiguo llamado el Puzzle Milenario, y el espíritu del rey egipcio **Yami Yugi** entra en él. Con el espíritu del rey, Yugi se convierte en el rey de los duelistas, y ahí es donde comienzan sus problemas.

A pesar de la estupenda historia que rodea **Yu-Gi-Oh!**, ésta no sería tan genial si no estuviera basada en un juego que ha sido pensado para ser jugado por cualquiera, con sus reglas, y con todo un sistema de juego por detrás. Es decir, el juego no es una excusa para dirigir la historia, sino que es real, y puede ser jugado por cualquiera. Combinando las dos cosas, se consigue una historia estupenda, y un juego con un carisma especial.

A pesar de que hasta el momento ha habido muchos tipos de videojuegos, la mayoría de rol; éste se concentra en exclusiva en lo que es el **Duelo de Monstruos**. En él se puede crear una baraja personalizada y jugar contra los personajes de la serie, incluido el propio **Yugi**. En el juego hay un calendario y cada día se puede jugar contra un adversario a escoger. A medida que se va jugando aparecen más adversarios. Y cada 14 días, se juega una partida de la liga oficial, y ahí ya no se puede escoger el adversario.

A nivel técnico, tal y como se puede apreciar por las imágenes, no hay nada sorprendente ni innovador. Ni siquiera las cartas están animadas ni el tablero de juego es espectacular, ni hay efectos especiales. Es igual a si jugáramos una partida en la casa de un amigo con las cartas reales. Eso puede echar atrás a más de uno, pero que nadie se deje engañar: bajo un aspecto tan simple se esconden toneladas de diversión, ya que cuando se aprende a jugar, es un vicio difícil de dejar.

Así es que ya lo saben, a esperar en febrero este magnífico juego que sin duda alguna, pondrá a jugar al más aburrido, y prepárense para las grandes batallas que se desencadenarán en este videojuego, que no sea gran cosa a nivel técnico no es excusa para que miles de jugadores en potencia se lo tengan que perder. Además, el modo para conectar dos consolas y jugar un duelo o intercambiar cartas lo aborda de manera sublime, por lo que, queridos amigos de **Conexión Manga**, ya saben, estamos listos para jugar.

©Konami

Yu-Gi-Oh!

GUÍA BREVE PARA EL DUELO DE MONSTRUOS

Por Ángel Zúñiga

A continuación, **Conexión Manga** presenta un leve repaso a las reglas de **Yu-Gi-Oh!**, **Juego de Cartas Coleccionables**, el cual es realizado por **Konami Corporation** bajo licencia de **Wizards of the Coast**, creadores de Magic, The Gathering, uno de los juegos de cartas más populares del mundo.

Antes que nada debes conseguir una baraja inicial (**Started Deck**) en tu tienda de cómics favorita. La baraja de Yugi incluye un **Dark Magician** y cartas altamente estratégicas, mientras que la baraja de **Kaiba** incluye un **Dragón Blanco Ojos Azules** y cartas más fuertes.

"ACEPTO EL RETO"

El objetivo del juego es ganar un encuentro contra tu oponente. Un encuentro promedio consta de 3 duelos y el jugador que gana dos de tres es considerado el ganador. En cada duelo ambos jugadores empiezan con 8 000 puntos de vida y el jugador que pierda todos sus puntos o se quede sin cartas durante el juego, pierde el duelo.

Si en algún momento durante el duelo un jugador tiene las cinco cartas que componen el cuerpo de **Exodia**; **The Forbidden One**, automáticamente gana el duelo.

Una baraja (deck) debe contener mínimo 40 cartas y no hay un máximo para el número de naipes que una baraja puede tener. Antes del duelo cada jugador revuelve sus cartas y le pasa el monte a su rival para cortar la baraja, y viceversa. Dejando el monte de cartas a su derecha, los jugadores se alistan para el duelo.

"¿Y ESA CARTA QUÉ HACE?".

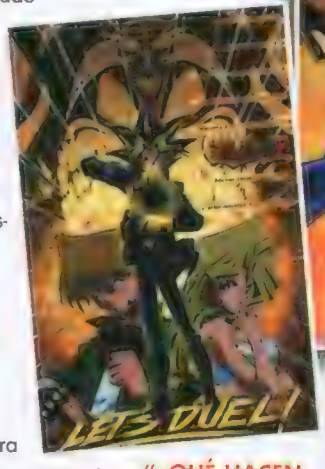
Antes de seguir hay que conocer las características generales de las cartas. Hay tres tipos de naipes en Yu-Gi-Oh!: cartas de monstruos, de magia y trampas.

MONSTRUOS

Son las más comunes que se encuentran en todo el juego y sirven en combate para bajar los puntos de vida del oponente. El color de las cartas monstruo es amarillo y el nivel de cada criatura está determinado por el número de estrellas que tiene en la parte superior del naipe. Los diversos tipos de monstruos (dragon, warrior, máquina, fiend, etc.) y su atributo (tierra, agua, fuego, viento, luz y oscuridad) determinan qué clase de criatura es y qué tipo de magia puede utilizar con mayor facilidad. Los puntos de ataque (**ATK**) y defensa (**DEF**) muestran qué tan poderoso es el monstruo en el campo, ya sea atacando al oponente o protegiendo los puntos de vida del jugador.

Hay otro tipo de monstruos, que además de poder atacar o defender tienen características especiales: son las cartas de monstruos con efecto y cada una especifica la habilidad del monstruo y lo que requiera para ejecutar su poder, por eso es importante leer cada carta antes de jugar.

Los monstruos de nivel (estrellas) uno a cinco pueden bajar fácilmente al campo de juego, uno a la vez por cada turno del jugador. Los monstruos de nivel cinco y seis requieren que un monstruo del campo sea sacrificado para bajar al combate. Monstruos de niveles siete en adelante requieren dos monstruos sacrificados para ser convocados.



MAGIA

Son las cartas de color verde. La magia sirve para mejorar el poder de los monstruos. Es importante leer la descripción de cada carta para saber bien lo que hace, y su icono nos dirá qué tipo de magia es (normal, continua, de equipo, de campo, instantánea o de ritual).

TRAMPAS

De color púrpura, las trampas sirven para dificultar el juego del contrincante. Su icono nos dirá qué tipo de carta es (normal, counter, o continua).

A diferencia de la magia que debe activarse al principio del turno (excepto las instantáneas), las trampas pueden jugarse en cualquier momento del duelo, siempre y cuando estén puestas boca abajo en el campo. También, a diferencia de las cartas de monstruos, no hay límite para el número de cartas de magia o trampas que un jugador puede bajar en un solo turno.
Sin embargo, hay un límite de cinco monstruos y cinco cartas de magia o trampas que el jugador puede tener en el campo durante todo el juego. Las cartas de magia de campo se cuentan fuera de este límite.

"¿QUÉ HACEN ESAS MONTAÑAS EN MI CAMPO?".

El campo del duelo consta de seis zonas principales por jugador:

Zona de carta de campo: Las cartas de campo se colocan aquí, dando los bonus o malus que la carta aplique. No se cuenta en los límites de las cartas mágicas y por cada carta de campo que baje al juego, la anterior es enviada al cementerio.

Zona de cartas monstruos: En esta zona bajan los monstruos invocados, ya sea en modo de ata-

que o defensa, boca arriba o boca abajo. Tiene un límite de cinco monstruos.

Zona de la baraja de fusión: Aquí se coloca boca abajo la baraja de monstruos fusionados.

Cementerio: Las cartas destruidas son puestas boca arriba en esta zona y el oponente puede ver su contenido en cualquier momento.

Zona de cartas de magia o trampas: Las cartas de magia o trampas son colocadas aquí, boca arriba si son activadas inmediatamente, o boca abajo si deseas activarlas después. Tiene un límite de cinco cartas.

Zona de la Baraja: La baraja se coloca aquí, boca abajo.

"¡DUELO!".

Con un volado se determina quién de los jugadores empieza primero. Cada jugador en su turno puede poner una carta de monstruo o sacrificar una o dos para bajar un monstruo más poderoso, cambiar a un monstruo que ya estaba en el campo en posición de ataque o defensa, o bajar o activar cartas de magia o trampas. Posteriormente los jugadores entran en fase de combate (importante, en el primer turno el jugador que inicia el duelo no puede atacar inmediatamente a su rival).

"¡ATACA!".

Cuando dos monstruos entran en fase de combate, es importante saber si están en posición de ataque (vertical) o defensa (horizontal). Cuando el jugador está atacando, el número que va a tomar en cuenta es el ATK, pero si está defendiendo entonces el número que va a usar es el de DEF.

SI LOS DOS MONSTRUOS ESTÁN EN POSICIÓN DE ATAQUE...

... y el número de ataque del jugador es mayor que el del oponente, el monstruo del oponente es destruido, enviado al cementerio y la diferencia de puntos se resta de los puntos de pida del oponente.

Si los números de ataque son iguales, ambos monstruos son destruidos y ningún jugador toma daño.

Si el ataque del jugador es menor al de su oponente, el monstruo atacante es destruido y es el jugador quien recibe el daño en sus propios puntos de vida.

SI EL MONSTRUO DEL OPONENTE ESTÁ EN POSICIÓN DE DEFENSA...

... y el ataque del jugador es mayor a la defensa del oponente, el monstruo en defensa es destruido, pero el oponente no recibe daño alguno.

Si los números de ataque del jugador y defensa del oponente son iguales, ningún monstruo es destruido y nadie recibe daño.

Si el ataque del jugador es menor a la defensa del oponente ningún monstruo es destruido, pero la diferencia se resta de los puntos de vida del jugador que ataca.

DAÑO DIRECTO

Cuando el oponente no tiene monstruos, el ataque del jugador afecta directamente los puntos de vida del oponente. Algunas cartas de magia o trampas también permiten hacer daño directo al oponente.

Cuando los puntos de vida de cualquiera de los jugadores llegan a cero, **el duelo termina**.

GENERALIDADES

-No puedes tener más de tres copias de una misma tarjeta en tu baraja. También hay que tener en cuenta que en los torneos amistosos u oficiales hay reglas especiales, por lo que hay que estar atentos.

-El tener mayor número de cartas, no hace una baraja ganadora.

-Trata de tener en tu baraja una carta de monstruo por cada carta de magia o de trampa, para mantener el balance. También, trata de mantener el número de monstruos de nivel cinco o mayor al mínimo, únicamente los indispensables.

-Los monstruos de efecto parecerán inútiles a simple vista, pero bien manejados sus efectos pueden ayudarte a ganar un encuentro.

-La misma serie animada de **Yu-Gi-Oh!** da buenas pautas y explicaciones básicas de las cartas a lo largo de los duelos que presenta; sin embargo, las situaciones del anime no deben ser tomadas como reglas oficiales.

-Ésta ha sido una guía muy general. Omitimos las reglas de monstruos fusionados y de ritual, ya que estas cartas no se encuentran en las barajas iniciales, y con esta guía pretendemos dar tan sólo un inicio en el apasionante juego de **Yu-Gi-Oh!**

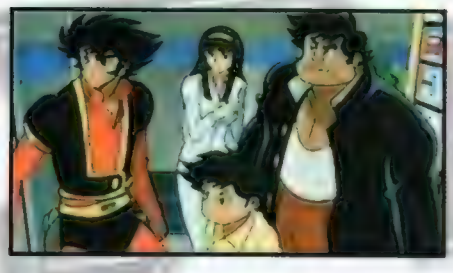
©Konami

MAZINSAGA

Fantasías de Ayer y Hoy

Por: Alfredo Fonseca

MAZINKAISER *El Ánime*

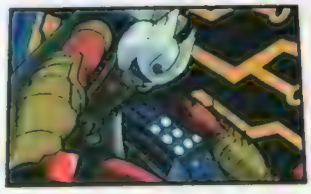


No hay nada mejor que un robot gigante para ir a la escuela, esto es lo que opinaría cualquier amante del anime, pero no estoy hablando del **Evangelion** regular, o del **Gundam Wing** que nos invade cada vez más; hace ya casi treinta años que el mangaka **Go Nagai** nos deleitó con la serie de Super Robots llamada **Mazinger Z** (pronúnciese Mallinga Dzeto), un anime en el cual debutaba **Koji Kabuto**; un jovencillo como cualquier otro, con la excepción de que a él le tocó proteger a la civilización, y en específico a Japón de los malévolos planes del **Doctor Hell**, un científico loco con ganas de conquistar al mundo a base de bestias robóticas dirigidas tácticamente por su fiel asistente: **El Barón Ashler** (o Ashura, para los exigentes), claro que no sólo de ellos debía cuidarse el buen **Koji**, ya que había bastantes enemigos ocasionales que surgían para medir fuerzas con el robot gigante, empezando desde hombres con cuerpo de monstruosos animales, hasta temibles condes sin cabeza que habían aparecido previamente en la publicación del manga del mismo nombre.

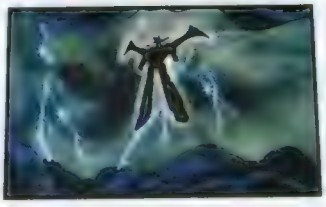
Posteriormente a **Mazinger Z**, para complementar, se le une **Tetsuya**, quien pilotea un nuevo robot en la serie ahora un poco más poderoso: **Great Mazinger**, que tiene los mismos poderes, pero con otro nombre para poder hacer la diferencia, pero en sí es una evolución del clásico Mazinger que tanto nos gusta.

Así como sucedió una vez, se repitió la formula para dar origen a un robot no muy asociado con la idea original debido a su diseño: **UFO Robot Grendizer**, el cual se caracterizaba por tener una lanzadera especial en forma de platillo volador que después lo liberaba para así derrotar a cuanto maloso se cruzara en su camino.

El grupo de robots dió origen a muchos títulos y OVA's que mezclaban a grandes cantidades de enemigos y a la vez se reunían en crossovers, donde héroes y enemigos de historias diferentes se encontraban para batallar y demostrar la grandeza de ambos, o acabar con un enemigo común para ese entonces.

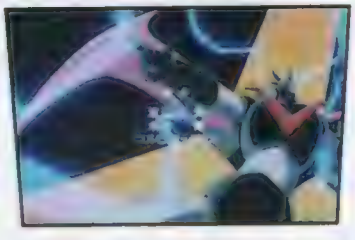


Este grupo de robots vio sus mejores días en la televisión mexicana allá por los años ochenta y sin duda nadie puede olvidar los famosos ataques como el "**Puño de Hierro**", los "**Rayos Fotónicos**" y, claro, los inigualables "**Vientos Huracanados**".

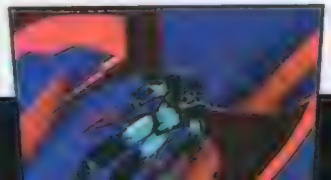


En el año 2001 sale a la venta el primer título de la colección que continuaría con la serie de **Mazinger Z**, que es nada menos que **Mazinkaiser**, una animación que, utilizando la tecnología más nueva en el género, emula el arte y la narrativa utilizados en aquel anime clásico para dar a conocer lo que todo el mundo aclamaba: una saga propia del héroe que poco a poco se hizo de un lugar dentro del grupo de los Super Robots.

La historia es la misma y para no arruinarla es necesario un resumen. **Koji Kabuto** recibe de su abuelo un gran robot que sería muy especial para el futuro; al mismo tiempo, el **Dr. Hell**, un antiguo contrincante del abuelo de Koji, termina un plan con el cual intenta destruir los laboratorios fotónicos, mas se ve frustrado ya que de la nada un **Koji Kabuto** armado de un robot logra detenerlo y salvar el día.
Pero no sólo de rescatar al mundo de las robobestias se trata este anime, ya que el origen de **Mazinkaiser** es por sí solo una gran aventura, pues nadie sabe cómo es que se originó realmente, nadie sabe cómo es que puede controlarse y lo peor es que esto es que debe ser resuelto por Koji antes de que el **Doctor Hell** destruya tanto los laboratorios como el mundo con su nueva adquisición, el **Mazinger Z**, que ha logrado robar a pesar de los esfuerzos de los jóvenes pilotos.



Es importante comentar que este anime está fundamentado enteramente en el manga, y una prueba de ello es el tipo de dibujo que maneja para los personajes: los colores, aunque actualizados para estar de acuerdo con la época, se conservan para mantener la obra dentro de los límites y características clásicos de **Go Nagai**, algo oscuro y lleno de acción. Por ejemplo, podremos ver el **Pilder** original en su color blanco y, a la vez, los trazos algo torcidos y semi-acabados para el buen **Boss** y su robot a base de chatarra.



Claro que no todo es pan con lo mismo, **Mazinkaiser** ahora es una evolución de todos los Mazinger anteriores, además de que cuenta con dos modalidades especiales: el modo **Dios** y el modo **Diablo**. Para explicar esto imaginemos a **Shinji** y a su **EVA 01** como el modo **Dios de Mazinkaiser**, pero no hagan enojar a **Koji** o pongan a **Mazinkaiser** en situaciones muy difíciles porque aunque no se pone verde, sí cambia a lo que en **Evangelion** sería el **Berserker**, y así es como él pierde el control y la destrucción total es inminente.

Planeado para ser una serie de 7 tomos, **Mazinkaiser** retoma lo bueno de aquellas caricaturas de antaño, las mezcla con el humor actual, les inyecta colores vívidos y nos deja diseños renovados y mucho más dinámicos para un anime que todo el mundo esperaba con ansia.

Vuelven héroes rediseñados, con uniformes recién estrenados, robots estilizados a los estándares actuales, para que aquello ya no se vea tanto como un bóiler con patas, pero tampoco deja atrás las líneas características de esos grandes robots que nos encantan a nosotros, los otaku de antaño.

Por eso, y sin dejar lugar a dudas, **Go Nagai** demuestra una vez más que es el señor que dirige la batuta en lo que a robots se refiere, y si eres un fan de los Super Robots clásicos, obviamente debes ver este anime inmediatamente a menos, claro, que al estar leyendo esto tengas ya en tus manos por lo menos cinco volúmenes y sospeches de ese final próximo.

Mazinkaiser tiene un gran valor para aquéllos que vieron la serie original, para los que jugaron los juegos de Super Robot Wars y, sobre todo, para los fanáticos de hueso colorado del señor Nagai, ya que Mazinkaiser llegó para quedarse.

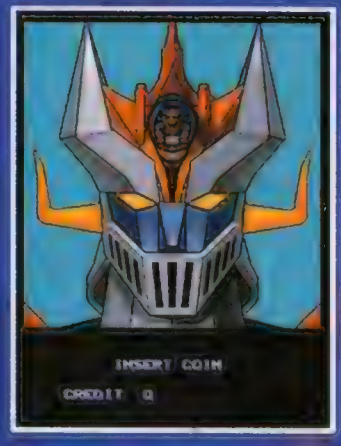
©Toei Animation

MAZINSAGA
LOS VIDEOJUEGOS
EL ATAQUE DE LOS ROBOCLONES

Por Alfredo Fonseca

Con frecuencia, cuando uno vuelve la vista al camino del recuerdo, hay muchas cosas que se olvidan, pero sin duda hay muchas otras que al ser un otaku algo antiguo recordamos con mucho cariño, como esos momentos en los que regresamos a los días en que la tele nos mostraba aquello que sería en adelante nuestra afición: **el anime**.

El tiempo pasaba y nuevas cosas surgían, muchos aficionados a la ciencia-ficción y a la tecnología hacían presencia con más fuerza y, claro, los elementos que la televisión aportaba eran lo que reforzaba nuestra afición.



Recuerdo, como un buen fan de lo tecnológico, la primera vez que pasaron **Mazinger Z** en la televisión, fue algo increíble, ya que era inmenso y además estaba manejado por un muchacho muy joven. A su vez todos los que somos fanáticos de la ciencia-ficción tenemos cierta debilidad por los videojuegos, así que siempre esperé que en mi **Atari 2800** llegara algo parecido. Bueno, nunca llegó.

Afortunadamente para muchos, **Mazinger Z** y sus sagas como **Great Mazinger** y **UFO Robot Grendizer** sí tuvieron mucho auge y fueron llevadas a nuestros manos, las manos de los videojugadores.

Super Robots

¿Por qué se le llaman Super Robots?

Super Robots es la definición que los fans y Banpresto han ido formando en estos años, y consiste en cualquier robot que sea controlado por un piloto de manera manual, sin ayuda psíquica, evitando ser una armadura móvil o serlo de manera mínima; generalmente los Súper Robots son pesados y muy lentos, debido a su gran capa de recubrimientos metálicos y tamaño titánico; sobresalen: **Mazinger Z**, **Giant Robo**, **Getter Robo**, **Raidin**, etc. Su contraparte son los **Real Robots**, los cuales gozan de una mayor velocidad, mejor maniobrabilidad y son relativamente nuevos; entre éstos están: **Gundam** y **Evangelions**.

La Saga

Mazinger Z aparece, entonces, para el **SuperFamicom** (el SuperNES en Japón) como un juego de plataformas y golpes en el cual tomo el control del **Pilder** y a su vez de **Mazinger** para poder destruir las robobestias del **Baron Ashler** (Ashura), haciendo uso de todos los poderes que aparecían en la serie; en ese momento es seguro algo espectacular ya que la música era la misma, los enemigos eran idénticos (en especial **Garada**, el cráneo púrpura con navajas haciendo de cuernos). Aunque la movilidad dejaba mucho qué desear el título generó un gran número de adeptos que con el tiempo y las facilidades de nuestros días aumentan constantemente.

Posteriormente para los **Arcades**, o salas de "maquinitas", sale el juego de disparos de **Mazinger Z**, en el cual dos jugadores pueden controlar a **Mazinger Z**, a **Great Mazinger** o a **Grendizer** simultáneamente y, desde un punto

de vista aéreo, se debe derribar a todos los enemigos en pantalla hasta llegar al clásico jefe final. La dificultad elevada era algo característico para este título de navecitas, difícil pero valioso. Un buen punto para **Banpresto**, que sería entonces la marca que llevaría los robots a la siguiente generación.

Es gracias a **Banpresto** que surge una serie que hasta nuestros días sigue acumulando seguidores en sus filas, me refiero a **Super Robot Taisen**, o como se conocería por todos: **Super Robot Wars**. En esta saga multiplataformas se reúne a los más grandes robots de todas las historias y casi todo el anime, para enfrentarse estratégicamente unos con otros o en cooperación contra otros más. Lo sobresaliente de este título es el surgimiento de una leyenda nueva

basada en una gran historia: **Mazinkaiser**, sí, el primer Mazinkaiser se originó en un juego de Super Robot Wars debido a las exigencias del público por aumentar el número de robots disponibles, y a su vez actualizar al antiguo Mazinger Z, ya que éste y sus compañeros dejaban de parecer verdaderos rivales ante otros robots de series nuevas; en su caso, algunos Gundam, los Valkyrie de Macross, los Evangelion, etc.
Dicho esto, se trabajó en una historia en la que el Dr. Hell pudiera hacerse del Mazinger original, y así copiarlo para crear robots réplicas que pudieran combatir contra Great Mazinger y sus aliados. Algo inesperado fue que de la nada se supiera de un sistema de prueba muy inestable. Koji, al no tener más un robot para pilotear, se hace de este sistema nuevo, el cual aparentemente es mucho más poderoso que otros Mazinger, y en efecto lo era, mas con una consecuencia: el robot no era del todo una unidad mecánica, al parecer éste poseía un sistema de control y unión al piloto que generaba vida en el mismo Mazinkaiser, lo que provocó que realizara un ataque contra el Centro de Investigaciones Fotónicas, que fue protegido, aunque inútilmente, por Tetsuya en su Great Mazinger. Después de un gran revuelo de golpes y sustos, el Laboratorio logró contener el ataque para descubrir que Koji, quien se encontraba dentro del Mazinkaiser, en ese momento había perdido el conocimiento.
Obviamente después de algunos casos similares Koji logra tener un control de Mazinkaiser y sus nuevas habilidades.
En este tipo de juego se toma un turno para mover todos los robots que estén bajo nuestro comando, y en caso de tener al alcance un enemigo, luchar con el debido ataque tomando en cuenta las posibilidades de fallo y de contraataque.

De nuevo es gracias a Banpresto que se realiza un Super Robot Shooter, el cual consiste en lo mismo que el juego arcade de Mazinger Z: se toma el control de un Super Robot y se dedica a hacer desaparecer cuanto hay en pantalla sin ser tocado por el disparo enemigo. Éste ahora disponible en PlayStation (PSOne).

Posteriormente, en la desaparecida consola Sega Genesis, llega el último de los juegos de Mazinge: MazinWars, donde al más puro estilo sentai, Mazinkaizer se encuentra en las calles dispuesto a defender la justicia armado de su Shoulder Slicer: la espada, hecha a base de sus navajas. Este juego es realmente malo y no ofrece nada al videojugador, a menos de que uno sea un fanático exagerado, porque de lo contrario sólo es un título que explota la licencia inútilmente.
Ésta es, entonces, la verdadera Mazinsaga en los videojuegos, una saga que esperamos siga creciendo no sólo en los Super Robot Wars, sino en otros títulos, diferentes géneros y en varios sistemas de nueva generación para que podamos disfrutar de robots por mucho tiempo.

© Banpresto

GALERÍA MADE IN USA

Los lectores no sólo hacen dibujos de personajes de manga y anime, también hacen un estupendo trabajo con sus dibujos basados en personajes y series hechas en Estados Unidos. Nada más chequen.

1) Jorge E. Chino Muñoz
México D.F.

2) Gabriel Navarro Barrera
Zimapán, Hidalgo.

3) Carlos Alberto Gómez Partida
Rosa Morada, Nayarit.

4) Melchor Gómez Partida, Rosa Morada, nayarit.

5) Erick Christian Macías Lara
Saltillo, Coahuila.

6) Josue Israel Leyva Archundia
San Rafael Coacalco
Edo. de México.

7)Marisol Hernández Juárez, México D.F.

Ross, quien también es científica y coincidentemente trabajaba con **Bruce** en el proyecto **Gamma. Betty** es la única persona en el ejército que comprende a **Bruce/Hulk** y lo ayuda; todos los demás lo catalogan como amenaza pública y, gracias a nuestro querido **General Ross**, tienen órdenes de capturarlo, vivo o muerto. Claro que ya todos saben que no hay manera de matar a Hulk, por lo menos cuando es verde, puesto que soporta bombazos directos. Bruce Banner, por otro lado... Bueno, creo que ya fue mucho choro por ahora, no estamos aquí para hablar de la historia completa de **Hulk**, que en realidad es mucho más compleja de lo que a simple vista uno puede creer. Esto fue únicamente para darnos una idea de lo que es el concepto original de Hulk. Creo que sería buena idea ir al grano, ¡o la coordinadora me mata!

La película de **Hulk** que está por estrenarse no es la primera en la historia. Por ahí de los setenta/ochenta hubo una serie de televisión, no animada sino de acción viva, precisamente con el armatoste verde como protagonista. En la serie al Doctor Banner lo llamaban **David Banner**. ¿Por qué, si se llama **Bruce**?, preguntarán ustedes, y con razón. Bueno, porque de hecho el nombre de nuestro científico verde favorito es **Bruce David Banner**, sólo que nunca mencionan eso en la serie. En esta serie **Hulk** no es tan fuerte como el del cómic. También levanta automóviles y tira paredes, pero por ejemplo no pega sus mega saltos que hacen que parezca que vuela, ni soporta balazos (al menos, yo no recuerdo que le hayan disparado a lo largo de toda la serie), y al levantar autos, se le nota el esfuerzo que hace, siendo que el original los levanta con un dedo. No estoy divagando de nuevo, esto tiene una razón. De esa serie salieron tres películas; como dato curioso, en la última ("La Muerte del Hombre Increíble") enjuician a **Banner**, quien es defendido por un abogado de nombre Murdock, **Matt Murdock**, y no sólo eso, aparece también una identidad de **Daredevil**, con un traje completamente negro y los ojos cubiertos. A todo esto, el nombre de "**La Muerte del Hombre Increíble**" tiene su razón muy obvia, y ésta es que al final... **Hulk se muere**. El muy zoquete se cae de un helicóptero y el guamazo lo mata. Otra cosa digna de mencionarse es que tanto en la serie como en las películas, **"David" Banner** fue interpretado por **Bill Bixby**, y **Hulk** por **Lou Ferrigno**, y para los efectos especiales de la época, las transformaciones de **Banner** a **Hulk** eran bastante impresionantes. En cambio, la película que nos compete ahora tiene un **Hulk** diseñado por computadora (a ver si no se pixelea con el esfuerzo que hace al levantar un tanque).

Ahora sí. Por fin. Después de los obligados (y muy extensos) antecedentes, la película de **Hulk**, que será estrenada en Estados Unidos el **20 de junio** de este año, tiene la adaptación hecha más o menos así: **Bruce Banner** es un joven y brillante científico encargado del proyecto militar **Gamma.** A pesar de trabajar bajo las órdenes del implacable y estricto **General Ross**, surge un romance entre **Banner** y la hija del General, **Betty Ross**, quien también trabaja en el proyecto. Sin embargo, **Bruce Banner** oculta una personalidad angustiada por un pasado que lo persigue, en manos de un padre alcohólico y abusador. Estos demonios internos y las consecuencias del catastrófico experimento con la ayuda involuntaria de **Betty** son los que desatarán al brillante científico convirtiéndolo en **Hulk**. Sólo el amor de **Betty** por **Bruce** puede cambiar el desenlace de esta historia.

¿Qué... ? ¿Creían que les iba a echar a perder la sorpresa, que les iba a decir con pelos y señales qué esperar de la película? ¡Claro que no! Tendrán que ir a verla y decidir por ustedes mismos si les gusta o no, sin hacer caso ciego a lo que yo diga;

después de todo, "en gustos se rompen géneros".

El reparto principal está conformado por **Eric Bana** en el papel de **Bruce Banner** y **Hulk**, **Jennifer Connelly** interpreta a **Betty Ross**, y su padre, el **General Thunderbolt Ross**, es **Sam Elliott** y **Josh Lucas**, como el **MayorTalbot** Además, tenemos a **Nick Nolte** como el **Dr. David Banner**, padre de **Bruce**. **Mike Erwin** hace de **Bruce Banner** cuando estaba chavo. **Hulk** fue dirigida por **Ang Lee**,ganador del Oscar en 2001 por el filme "**El Tigre y el Dragón**". La produjeron **Gale Anne Hurd**, **Avi Arad**, **Larry J. Franco** y **James Schamus**, quien además realizó el guión. Los productores ejecutivos son **Kevin Feige** y, por supuesto, el infaltable **Stan Lee**. (Por cierto, recuerden que Stan Lee siempre aparece en las películas de sus personajes, así que pelen ojo para ver si lo encuentran). Como detalle especial, **Lou Ferrigno**, quien interpretó a **Hulk** en la serie setentera, aparece como oficial encargado de seguridad. La música corre a cargo de **Danny Elfman**. Los efectos especiales los hizo la compañía **Industrial Light and Magic**, y prometen ser un bombazo, valga la expresión.

Bueno, pues yo me despido, esperando impacientemente que llegue el estreno de **Hulk**, y deseando con toda el alma no ponerme verde de coraje al verla. © *UNIVERSAL PICTURES*

LA MOLE Et

Entretenimiento total

2003

Comics
Manga
Anime
Juguetes
Videojuegos
Exposiciones
Modelismo
Dibujo
Magic
Yu-Gi-Oh!

17, 18, 19 Y 20 DE JULIO

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO
CENEYCO, AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ

Informes al teléfono 56986273

www. lamole.com.mx